

Docket No. 219097US2/vdm



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

IN RE APPLICATION OF: Kimihito WATANABE, et al.

GAU: 2673

SERIAL NO: 10/066,564

EXAMINER:

FILED: February 6, 2002

FOR: COMMUNICATIONS SYSTEM

RECEIVED

APR 08 2002

REQUEST FOR PRIORITY

Technology Center 2600

ASSISTANT COMMISSIONER FOR PATENTS
WASHINGTON, D.C. 20231

SIR:

- ☐ Full benefit of the filing date of U.S. Application Serial Number [US App No], filed [US App Dt], is claimed pursuant to the provisions of 35 U.S.C. §120.
- ☐ Full benefit of the filing date of U.S. Provisional Application Serial Number, filed, is claimed pursuant to the provisions of 35 U.S.C. §119(e).
- ☒ Applicants claim any right to priority from any earlier filed applications to which they may be entitled pursuant to the provisions of 35 U.S.C. §119, as noted below.

In the matter of the above-identified application for patent, notice is hereby given that the applicants claim as priority:

COUNTRY

APPLICATION NUMBER

MONTH/DAY/YEAR

JAPAN

2001-176100

June 11, 2001

Certified copies of the corresponding Convention Application(s)

- ☒ are submitted herewith
- ☐ will be submitted prior to payment of the Final Fee
- ☐ were filed in prior application Serial No. filed
- ☐ were submitted to the International Bureau in PCT Application Number .
Receipt of the certified copies by the International Bureau in a timely manner under PCT Rule 17.1(a) has been acknowledged as evidenced by the attached PCT/IB/304.
- ☐ (A) Application Serial No.(s) were filed in prior application Serial No. filed ; and
(B) Application Serial No.(s)
 - ☐ are submitted herewith
 - ☐ will be submitted prior to payment of the Final Fee

Respectfully Submitted,

OBLON, SPIVAK, McCLELLAND,
MAIER & NEUSTADT, P.C.

Joseph A. Scafetta Jr.
Marvin J. Spivak

Registration No. 24,913

Joseph A. Scafetta, Jr.
Registration No. 26,803



22850

Tel. (703) 413-3000
Fax. (703) 413-2220
(OSMMN 10/98)



10/066,564

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

出願年月日
Date of Application:

2001年 6月11日

出願番号
Application Number:

特願2001-176100

[ST.10/C]:

[JP2001-176100]

出願人
Applicant(s):

有限会社クリプトワンソフト

RECEIVED

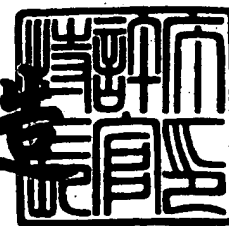
APR 08 2002

Technology Center 2600

2002年 1月29日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2002-3002122

【書類名】 特許願

【整理番号】 5660A

【提出日】 平成13年 6月11日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 G06F

【発明の名称】 通信システム

【請求項の数】 27

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府吹田市広芝町8-12 第3マイダビル308
有限会社クリプトワンソフト内

【氏名】 渡辺 君人

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府吹田市広芝町8-12 第3マイダビル308
有限会社クリプトワンソフト内

【氏名】 丸山 隆史

【特許出願人】

【識別番号】 500154917

【氏名又は名称】 有限会社クリプトワンソフト

【代理人】

【識別番号】 100082429

【弁理士】

【氏名又は名称】 森 義明

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000-175765

【出願日】 平成12年 6月12日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 054070

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 通信システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 送信側がキャラクタ及びその動作を指定して送信すると、受信側の画面上で前記の指定されたキャラクタが前記の指定された動作を行うことを特徴とする通信システム。

【請求項 2】 送信側がキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージを送信すると、該キャラクタメッセージを受信した受信側の画面上には前記キャラクタの動画と、文字メッセージが表示されることを特徴とする通信システム。

【請求項 3】 受信側はキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報を受信すると、受信側が記録している情報から前記キャラクタの前記動作に関するファイルを選択して実行することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の通信システム。

【請求項 4】 送信側は管理者サーバを介して受信側に送信し、受信側が前記キャラクタの前記動作に関するファイルを有していない場合は当該ファイルは管理者サーバから受信側に送信されることを特徴とする請求項 3 記載の通信システム。

【請求項 5】 通信は管理者サーバを介して行われ、管理サーバは送信側から送られてきたキャラクタメッセージを受信側に転送する際に、受信側がキャラクタメッセージを受信できる状態にない場合は文字メッセージを電子メールに変換すると共に、キャラクタ情報と動作情報を前記電子メールの添付ファイルとして添付して受信側に送信することを特徴とする請求項 2 ～請求項 4 のいずれかに記載の通信システム。

【請求項 6】 受信側で表示されるキャラクタは、文字によるメッセージがメッセージボックスに表示されている間は一時的に動作を中断し、メッセージボックスが消された後にキャラクタが動作を再開することを特徴とする請求項 2 ～請求項 5 のいずれかに記載の通信システム。

【請求項 7】 受信側が受信内容を確認すると自動的に送信側に受信確認メッセ

ージを返信することを特徴とする請求項 2 ～請求項 6 のいずれかに記載の通信システム。

【請求項 8】 受信側において表示された文字メッセージが受信側の画面から消去された後に、自動的に受信確認メッセージを返信することを特徴とする請求項 2 ～請求項 6 のいずれかに記載の通信システム。

【請求項 9】 システムを利用するユーザの端末に、予め登録された他のユーザの現状に関する情報が表示可能であることを特徴とする通信システム。

【請求項 1 0】 前記他のユーザの現状に関する情報は所定時間毎に更新されることを特徴とする請求項 9 記載の通信システム。

【請求項 1 1】 管理者サーバを有し、該管理者サーバはユーザから送信されてきた該ユーザの現状に関する情報を記録し、他のユーザから要求があった際に該他のユーザに前記情報を送信することが可能であることを特徴とする請求項 9 記載の通信システム。

【請求項 1 2】 受信側の端末は送信側から送られてきた情報と、該受信側の端末がランダム又は所定の順番で提供する情報とを比較し、所定の勝敗決定条件に基づいて勝敗を決定し、勝敗結果を送信側に返信することを特徴とする通信システム。

【請求項 1 3】 所定の通信ソフトによる送受信が可能でインターネットに接続可能な複数のユーザ端末と、インターネットに接続されている管理者サーバからなり、

ユーザ端末は前記通信ソフトを用いてインターネットにより管理者サーバを通して他のユーザ端末にキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージを送信することができ、

キャラクタメッセージを受信した前記他のユーザ端末は前記通信ソフトを用いて受信したキャラクタ情報と動作情報に基づいて所定の動画ファイルを選択、実行することにより画面上で動作するキャラクタの画像と、前記文字メッセージを表示させることができることを特徴とする通信システム。

【請求項 1 4】 前記他のユーザ端末は、該他のユーザ端末の画面から前記文字

メッセージが消去された後に受信確認メッセージを管理者サーバを介して送信側のユーザ端末に自動的に返信することを特徴とする請求項 1 3 記載の通信システム。

【請求項 1 5】 通信ソフトが利用可能な端末を有し、

該端末はキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージを送信することができ、

キャラクタメッセージを受信した際には画面上に動作するキャラクタの画像と文字メッセージを表示可能であることを特徴とする通信システム。

【請求項 1 6】 動作情報は複数種類の動作を動作順に指定して送信することが可能であることを特徴とする請求項 1 5 記載の通信システム。

【請求項 1 7】 通信は管理者サーバを介して行われ、

受信側端末は受信したキャラクタ情報と動作情報とから受信側端末に記録されているファイルから所定の動画ファイルを選択して実行させることができ、該動画ファイルを記録していない場合には前記管理者サーバから該動画ファイルをダウンロードして実行させることができることを特徴とする請求項 1 6 記載の通信システム。

【請求項 1 8】 システム利用者であるユーザ相互間の通信の仲介を行う管理者サーバを備え、

該管理者サーバはユーザの現状に関する情報であるユーザステータスを記録するユーザ情報データベースと、複数ユーザの集合体であるグループについて各グループの所属ユーザを記録するグループ管理データベースを有しており、

ユーザからユーザステータスが送信されてきた際に前記ユーザ情報データベースにアクセスして該ユーザのユーザステータスを更新し、

ユーザからユーザステータスに関する情報の要求が送信されてきた際に前記グループ管理データベースにアクセスして前記要求を送信したユーザが所属するグループに所属する他のユーザを抽出し、次いで前記ユーザ情報データベースにアクセスして前記他のユーザのユーザステータスを調べ、

該他のユーザのユーザステータスに関する情報を前記要求を送信したユーザに

送信することを特徴とする通信システム。

【請求項 1 9】 ユーザの端末は所定期間毎に管理者サーバにユーザステータスに関する情報の要求を行い、その要求に対して結果管理者サーバから送られてきたユーザステータス情報に基づいて、同じグループに属する他のユーザについてのユーザステータスを画面上に表示できることを特徴とする請求項 1 8 記載の通信システム。

【請求項 2 0】 ユーザの端末は前記所定期間毎のユーザステータスの最新情報への更新要求とは別に、任意に管理者サーバにユーザステータスの最新情報への更新要求を送信可能であることを特徴とする請求項 1 9 記載の通信システム。

【請求項 2 1】 ユーザステータスには、ユーザ端末がインターネットに接続されており、且つユーザ端末で通信ソフトが起動されている場合の属性である「OnNet」と、ユーザ端末がそれ以外の状態である場合の属性である「OffNet」の 2 種類の属性があり、

ユーザステータスの属性が「OnNet」の場合は、予め用意された複数ユーザステータスから選択されたユーザステータス、又はユーザが任意に作成したユーザステータスを「OnNet」と同じ属性を持たせつつ「OnNet」に代えて使用可能であることを特徴とする請求項 1 8 ～請求項 2 0 のいずれかに記載の通信システム。

【請求項 2 2】 キャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージのユーザ相互間の送受信の仲介を行う管理者サーバを備え、該管理者サーバはユーザの現状に関する情報であるユーザステータスを記録していることを特徴とする通信システム。

【請求項 2 3】 ユーザステータスには、ユーザ端末がインターネットに接続されており、且つユーザ端末で通信ソフトが起動されている場合の属性である「OnNet」と、ユーザ端末がそれ以外の状態である場合の属性である「OffNet」の 2 種類の属性があり、

ユーザステータスが「OnNet」の場合は、送信側からのキャラクタメッセージは管理者サーバを通してそのまま受信側に送信され、ユーザステータスが「OffNet」の場合は、送信側からの情報は管理者サーバにて電子メールに変換され、該

電子メールが受信側に送信されることを特徴とする請求項 2 2 記載の通信システム。

【請求項 2 4】 ユーザステータスが「OffNet」の場合、送信側からの情報の内、文字情報は電子メールの本文に変換され、キャラクタ情報と動作情報は前記電子メールの添付書類に変換され、該添付書類付き電子メールが受信側に送信されることを特徴とする請求項 2 3 記載の通信システム。

【請求項 2 5】 受信側端末は受信した前記の添付書類付き電子メールを、電子メールに変換される前のキャラクタメッセージに復元することができることを特徴とする請求項 2 4 記載の通信システム。

【請求項 2 6】 ユーザの使用する端末のいずれかが携帯端末であることを特徴とする請求項 1 3 ～請求項 1 7 記載の通信システム。

【請求項 2 7】 キャラクタ又は吹きだしの少なくともいずれか一方に任意のソフトの起動ソフトが埋め込まれている事を特徴とする請求項 1 ～請求項 2 6 記載の通信システム。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、電子メールシステムや携帯電話等の通信回線を用いたコミュニケーションシステムに関するものである。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

近年のコンピュータや携帯端末、インターネットに接続可能な携帯電話等の急激な普及に伴い、電子メールの利用者は急増している。

【0 0 0 3】

しかしながら、電子メールは画像やプログラム、音声等を添付することはできるが、基本的にテキスト文書である。

【0 0 0 4】

文書だけで相手にニュアンスを含めた話の内容を正確に伝えるのは難しい。文書だけの場合、相手は文字だけを見て理解しなくてはならず、同じ文書であって

も誤解が生じるおそれがある。

【0005】

商談のような場合は、「*月*日までに**を**個発送」のように具体的要件のみを伝達できれば良いので、比較的伝達内容の理解は容易である。

【0006】

これに対して日常のコミュニケーションとして電子メールを用いる場合は、基本的に話し言葉で書くことが多いが、言葉のアクセントや相手の表情や仕草を知ることができないため、想像を交えて相手の意思を理解するように努める必要がある。

【0007】

会話に比べて文書は相手に与える印象が強く、しかも記録として後に残るため、一般的に「キツイ」印象になりやすい。例えば親しみを込めて文書を送っても、電子メールを受け取った相手は自分が軽蔑されたと感じてしまうこともある。

【0008】

このようにちょっとした言葉の使い方で、誤解を生じてしまうことや、相手を不愉快にさせてしまうことがある。

【0009】

電子メールに慣れた者は文字という限られた表現手段の中で、話のニュアンスや自分の意志を少しでも正しく伝えると共に表現を柔らかくするために、(^o^)のような顔文字(文字や記号を並べて、笑っている顔や泣いている顔等を表現する技法)を使う等している。

【0010】

しかしながら、当然このような限られた文字、記号から構成される顔文字には限界があり、多様な意思をうまく伝えることは困難である。

【0011】

電子メールには画像を添付することもできるが、画像等を添付するためには所謂「お絵描きソフト」で絵を描いたり、デジタルカメラやスキャナー等を使って画像を取り込む作業が必要となり手間がかかる。更に、これらは静止画像であるので、1枚の絵や写真だけでは表現できる内容に制限が多い。

【 0 0 1 2 】

動画を添付して送信することも可能ではあるが、画像データはそれ自体大きなデータ容量であり、多数枚の画像からなる動画では送信時間が長くなりすぎる。

【 0 0 1 3 】

尚、一部のメーラー(電子メール送受信ソフト)では、クマやウサギ等のキャラクターが電子メールを運んでくるように表現されるものがある。但し、このようなメーラーにおいては送信者と受信者が同一バージョンのメーラーを夫々の端末にインストールしていることが必要である。更に、このようなメーラーで使われるキャラクターは単にメールを運んでくるだけであり、そのキャラクター自体は送信者の意思表示手段としては機能しない。

【 0 0 1 4 】

又、電子メールは好きなときに送れて、相手も好きなときに読むことができるというメリットがある。しかしこのことがデメリットともなっている。すなわち、電子メールを送信しても相手がそれを読んだか否か確認できず、情報の確実な伝達手段としては不十分である。事実、送信相手から何の反応も無いと電子メールが到着しているのか不安になり、結局電話で確認を取らざるを得ないことも多い。電子メールは必ず到着するという保証がないので、相手が受信したことを知る何らかの確認手段が望まれる。

【 0 0 1 5 】

【発明が解決しようとする課題】

そこで、本発明は意思をより多様な表現方法にて相手に伝達することが可能で、しかも送信した内容を相手が見たことを確認可能な通信システムを提供することを課題とする。

【 0 0 1 6 】

更には、従来の電子メールでは達成できなかった各種の便利な機能を提供することも課題とする。

【 0 0 1 7 】

【課題を解決するための手段】

本発明の請求項 1 記載の通信システムは、送信側がキャラクター及びその動作を

指定して送信すると、受信側の画面上で前記の指定されたキャラクタが前記の指定された動作を行うことを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

これによれば、送信先の画面上において、自分の好みのキャラクタに指定した動作を行わせることができる。これにより、文字では伝えきれない気持ちを表現豊かに伝えることができる。

【 0 0 1 9 】

請求項 2 記載の通信システムは、送信側はキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージを送信すると、該キャラクタメッセージを受信した受信側の画面上には前記キャラクタの動画と、文字メッセージが表示されることを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

これによれば、送信先の画面上において、文字によるメッセージを表示させることができるだけでなく、自分の好みのキャラクタに指定した動作を行わせることができる。これにより、文字だけでは伝えきれない気持ちを表現豊かに伝えることができる。

【 0 0 2 1 】

請求項 3 記載の通信システムは請求項 1 又は請求項 2 記載の通信システムにおいて、受信側はキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報を受信すると、受信側が記録している情報から前記キャラクタの前記動作に関するファイルを選択して実行することを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

これによれば、キャラクタの種類はキャラクタ情報として、キャラクタの動作については動作情報として特定されるので、受信側は特定された内容に基づいて自らが記録しているファイルを実行させて画面上でキャラクタを動作させることができる。

【 0 0 2 3 】

請求項 4 記載の通信システムは、請求項 3 記載の通信システムにおいて、送信

側は管理者サーバを介して受信側に送信し、受信側が前記キャラクターの前記動作に関するファイルを有していない場合は当該ファイルは管理者サーバから受信側に送信されることを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

キャラクターの種類はキャラクター情報として、キャラクターの動作については動作情報として特定されるが、特定されたファイルが受信側にはない場合は、仲介となる管理者サーバからその特定されたファイルを送ってもらい実行する。したがって、予め受信側が全てのキャラクターの全ての動作に関するファイルを記録していなくても、受信側の画面上で指定されたキャラクターに指定された動作をさせることができる。

【 0 0 2 5 】

請求項 5 記載の通信システムは請求項 2 ～請求項 4 のいずれかに記載の通信システムにおいて、通信は管理者サーバを介して行われ、管理サーバは送信側から送られてきたキャラクターメッセージを受信側に転送する際に、受信側がキャラクターメッセージを受信できる状態にない場合は文字メッセージを電子メールに変換すると共に、キャラクター情報と動作情報を前記電子メールの添付ファイルとして添付して受信側に送信することを特徴とする。

【 0 0 2 6 】

キャラクターメッセージを送っても受信側がインターネットに接続されていないような場合や通信ソフトを起動していないような場合にはキャラクターメッセージを受信側で直ぐに実施することができない。そこで、管理者サーバにおいてキャラクターメッセージを電子メールとその添付書類に変換して送信する。したがって、受信側は通常の電子メールとして情報を受け取ることができる。

【 0 0 2 7 】

請求項 6 記載の通信システムは、請求項 2 ～請求項 5 のいずれかに記載の通信システムにおいて、受信側で表示されるキャラクターは、文字によるメッセージがメッセージボックスに表示されている間は一時的に動作を中断し、メッセージボックスが消された後にキャラクターが動作を再開することを特徴とする。

【 0 0 2 8 】

キャラクタメッセージを受信するとキャラクタが動作を開始し、途中で一旦動作を停止する。その状態で文字によるメッセージがメッセージボックスに表示される。受信者がメッセージを読んでメッセージボックスを消すとキャラクタが動作を再開する。すなわち、キャラクタの動作が完了した時点では、既に受信者が文字メッセージを読んだこととなる。したがって、メッセージボックスが消されたこと、又はその後にキャラクタの動作が完了したことを受信者がメッセージを読んだという判断基準として用いることができる。

【 0 0 2 9 】

請求項 7 記載の通信システムは、請求項 2 ～ 請求項 6 のいずれかに記載の通信システムにおいて、受信側が受信内容を確認すると自動的に送信側に受信確認メッセージを返信することを特徴とする。

【 0 0 3 0 】

これによれば、送信者は受信側がメッセージ内容を見たことを確認することができ、しかも確認メッセージは確認後に自動的に返信されるので、確認メッセージの送り忘れがない。

【 0 0 3 1 】

請求項 8 記載の通信システムは、請求項 2 ～ 請求項 6 のいずれかに記載の通信システムにおいて、受信側において表示された文字メッセージが受信側の画面から消去された後に、自動的に受信確認メッセージを返信することを特徴とする。

【 0 0 3 2 】

これによれば、文字メッセージが受信側の画面から消去されたことで受信者がメッセージ内容を見たと判断できるので、その後に自動的に受信確認メッセージが返信される。したがって、メッセージを見ていないのに受信確認メッセージが自動的に返信されてしまうことを防止することができる。

【 0 0 3 3 】

請求項 9 記載の通信システムは、システムを利用するユーザの端末に、予め登録された他のユーザの現状に関する情報が表示可能であることを特徴とする。

【 0 0 3 4 】

ユーザは端末の画面を見るだけで、予め登録しておいた他のユーザの現状を知

ることができる。

【 0 0 3 5 】

請求項 1 0 記載の通信システムは、請求項 9 記載の通信システムにおいて、前記他のユーザの現状に関する情報は所定時間毎に更新されることを特徴とする。

【 0 0 3 6 】

情報は所定時間毎に更新されるので、いつも新しい情報に基づいて他のユーザの現状を知ることができる。

【 0 0 3 7 】

請求項 1 1 記載の通信システムは、請求項 9 記載の通信システムにおいて、管理者サーバを有し、該管理者サーバはユーザから送信されてきた該ユーザの現状に関する情報を記録し、他のユーザから要求があった際に該他のユーザに前記情報を送信することが可能であることを特徴とする。

【 0 0 3 8 】

管理者サーバはユーザから送られてくる情報を保持しているので、ユーザの現状に関する情報の要求があった際に、その情報を要求したユーザに送ることができる。

【 0 0 3 9 】

請求項 1 2 記載の通信システムは、受信側の端末は送信側から送られてきた情報と、該受信側の端末がランダム又は所定の順番で提供する情報とを比較し、所定の勝敗決定条件に基づいて勝敗を決定し、勝敗結果を送信側に返信することを特徴とする。

【 0 0 4 0 】

これによれば、送信側の情報と受信側の情報を比較して勝負を決めることができる。受信側の情報はランダム又は所定の順番で提供されるので、送信側の情報を見た後で、受信側がそれに対応した情報を出して勝負に勝つという不正を防止することができる。したがって、両者の提示する情報を同時に判断しなくてはならないゲームなどに適用することができる。

【 0 0 4 1 】

請求項 1 3 記載の通信システムは、所定の通信ソフトによる送受信が可能でイ

インターネットに接続可能な複数のユーザ端末と、インターネットに接続されている管理者サーバからなり、ユーザ端末は前記通信ソフトを用いてインターネットにより管理者サーバを通して他のユーザ端末にキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージを送信することができ、キャラクタメッセージを受信した前記他のユーザ端末は前記通信ソフトを用いて受信したキャラクタ情報と動作情報に基づいて所定の動画ファイルを選択、実行することにより画面上で動作するキャラクタの画像と、前記文字メッセージを表示させることができることを特徴とする。

【 0 0 4 2 】

これにより、受信側の端末では送信側が指定したキャラクタが指定された動作を行い、文字メッセージと共に表示されるので、文字だけでは伝えにくい感情等も豊かな表現により誤解を生じさせることなく伝えることができる。

【 0 0 4 3 】

キャラクタの動作については動画情報を直接送受信するのではなく、動画情報のファイルを指定する情報の送受信であるので、通信の負担が少ない。

【 0 0 4 4 】

請求項 1 4 記載の通信システムは、請求項 1 3 記載の通信システムにおいて、前記他のユーザ端末は、該他のユーザ端末の画面から前記文字メッセージが消去された後に受信確認メッセージを管理者サーバを介して送信側のユーザ端末に自動的に返信することを特徴とする。

【 0 0 4 5 】

文字メッセージの消去という受信側ユーザの操作により、受信側ユーザがメッセージを見ない限り、受信確認メッセージが返信されることはなく、受信側ユーザがメッセージを見ると自動的に受信確認メッセージが返信されるので確実に受信確認を行うことができる。送信側は確認メッセージが返信されてくるので、メッセージを見てもらえたことを確認できて安心することができる。

【 0 0 4 6 】

請求項 1 5 記載の通信システムは、通信ソフトが利用可能な端末を有し、該端

末はキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージを送信することができ、キャラクタメッセージを受信した際には画面上に動作するキャラクタの画像と文字メッセージを表示可能であることを特徴とする。

【 0 0 4 7 】

請求項 1 6 記載の通信システムは、動作情報は請求項 1 5 記載の通信システムにおいて複数種類の動作を動作順に指定して送信することが可能であることを特徴とする。

【 0 0 4 8 】

ユーザの端末は通信ソフトによりキャラクタメッセージを送信することができる。又、キャラクタメッセージを受信したユーザの端末ではキャラクタの動作を表示させることができる。動作は送信者が任意の順に指定することができるので、動作の順を適宜設定することにより表現を更に豊かにすることができる。

【 0 0 4 9 】

請求項 1 7 記載の通信システムは、請求項 1 6 記載の通信システムにおいて、通信は管理者サーバを介して行われ、受信側端末は受信したキャラクタ情報と動作情報とから受信側端末に記録されているファイルから所定の動画ファイルを選択して実行させることができ、該動画ファイルを記録していない場合には前記管理者サーバから該動画ファイルをダウンロードして実行させることができることを特徴とする。

【 0 0 5 0 】

これによれば、受信側端末が送信者の指定したキャラクタの動作に関する動画ファイルを記録していなくても、管理者サーバから自動的にダウンロードされ、そのファイルを実行することにより指定されたキャラクタの動作を表示させることができる。したがって、受信者は予め全ての動画ファイルを保持している必要がなく、端末の記録容量の負担も少ない。又、送信者は受信者が指定したキャラクタの動画ファイルを保持しているか否かを心配することなく送信することができる。

【 0 0 5 1 】

請求項 1 8 記載の通信システムは、システム利用者であるユーザ相互間の通信の仲介を行う管理者サーバを備え、該管理者サーバはユーザの現状に関する情報であるユーザステータスを記録するユーザ情報データベースと、複数ユーザの集合体であるグループについて各グループの所属ユーザを記録するグループ管理データベースを有しており、ユーザからユーザステータスが送信されてきた際に前記ユーザ情報データベースにアクセスして該ユーザのユーザステータスを更新し、ユーザからユーザステータスに関する情報の要求が送信されてきた際に前記グループ管理データベースにアクセスして前記要求を送信したユーザが所属するグループに所属する他のユーザを抽出し、次いで前記ユーザ情報データベースにアクセスして前記他のユーザのユーザステータスを調べ、該他のユーザのユーザステータスに関する情報を前記要求を送信したユーザに送信することを特徴とする。

【 0 0 5 2 】

これによれば、管理者サーバはユーザ情報データベースにユーザの最新のユーザステータスを保持することができ、ユーザから要求があった場合は要求者にグループ管理データベースからユーザの属するグループメンバーを特定し、メンバーの最新ユーザステータスを送ることができる。

【 0 0 5 3 】

請求項 1 9 記載の通信システムは、請求項 1 8 記載の通信システムにおいて、ユーザの端末は所定期間毎に管理者サーバにユーザステータスに関する情報の要求を行い、その要求に対して管理者サーバから送られてきたユーザステータス情報に基づいて、同じグループに属する他のユーザについてのユーザステータスを画面上に表示できることを特徴とする。

【 0 0 5 4 】

これによればユーザ端末は定期的に管理者サーバに要求することにより最新のユーザステータスを入手できる。したがって、グループメンバーの現状について最新情報を表示させることができる。

【 0 0 5 5 】

請求項 2 0 記載の通信システムは、請求項 1 9 記載の通信システムにおいて、

ユーザの端末は前記所定期間毎のユーザステータスの最新情報への更新要求とは別に、任意に管理者サーバにユーザステータスの最新情報への更新要求を送信可能であることを特徴とする。

【 0 0 5 6 】

これによれば任意な時に管理者サーバからグループメンバーの最新のユーザステータス入手することができる。

【 0 0 5 7 】

請求項 2 1 記載の通信システムは、請求項 1 8 ～請求項 2 0 のいずれかに記載の通信システムであって、ユーザステータスには、ユーザ端末がインターネットに接続されており、且つユーザ端末で通信ソフトが起動されている場合の属性である「OnNet」と、ユーザ端末がそれ以外の状態である場合の属性である「OffNet」の2種類の属性があり、ユーザステータスの属性が「OnNet」の場合は、予め用意された複数ユーザステータスから選択されたユーザステータス、又はユーザが任意に作成したユーザステータスを「OnNet」と同じ属性を持たせつつ「OnNet」に代えて使用可能であることを特徴とする。

【 0 0 5 8 】

これによれば、メンバーがキャラクタメッセージを直ぐに受信できる状態であるか否か判断することができ、色々なユーザステータスを用いることによりユーザの細かな現状を教えたり、知ったりすることかできる。

【 0 0 5 9 】

請求項 2 2 記載の通信システムは、キャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージのユーザ相互間の送受信の仲介を行う管理者サーバを備え、該管理者サーバはユーザの現状に関する情報であるユーザステータスを記録していることを特徴とする。

【 0 0 6 0 】

これによれば、管理者サーバはユーザステータスとキャラクタメッセージを関連づけて操作することができる。

【 0 0 6 1 】

請求項 2 3 記載の通信システムは、請求項 2 2 記載の通信システムにおいて、ユーザステータスには、ユーザ端末がインターネットに接続されており、且つユーザ端末で通信ソフトが起動されている場合の属性である「OnNet」と、ユーザ端末がそれ以外の状態である場合の属性である「OffNet」の2種類の属性があり、ユーザステータスが「OnNet」の場合は、送信側からのキャラクタメッセージは管理者サーバを通してそのまま受信側に送信され、ユーザステータスが「OffNet」の場合は、送信側からの情報は管理者サーバにて電子メールに変換され、該電子メールが受信側に送信されることを特徴とする。

【 0 0 6 2 】

請求項 2 4 記載の通信システムは、請求項 2 3 記載の通信システムにおいて、ユーザステータスが「OffNet」の場合、送信側からの情報の内、文字情報は電子メールの本文に変換され、キャラクタ情報と動作情報は前記電子メールの添付書類に変換され、該添付書類付き電子メールが受信側に送信されることを特徴とする。

【 0 0 6 3 】

これらによれば、管理者サーバは受信側が直ぐにキャラクタメッセージを見ることができるか否かを受信側ユーザのユーザステータスにより判断することができ、直ぐに見ることができる場合のみキャラクタメッセージを転送し、直ぐに見られない場合には電子メールとして送信することができる。

【 0 0 6 4 】

請求項 2 5 記載の通信システムは、請求項 2 4 記載の通信システムにおいて、受信側端末は受信した前記の添付書類付き電子メールを、電子メールに変換される前のキャラクタメッセージに復元することができることを特徴とする。

【 0 0 6 5 】

管理者サーバで電子メールに変換されたキャラクタメッセージは、受信側の通信ソフトにより再びキャラクタメッセージに復元され、文字メッセージのみならずキャラクタの動作も表示させることができる。

【 0 0 6 6 】

請求項 2 6 記載の通信システムは、請求項 1 3 ～請求項 1 7 記載の通信システ

ムにおいて、ユーザの使用する端末のいずれかが携帯端末であることを特徴とする。これによれば、携帯電話などを用いても本通信システムを利用することができる。

【0067】

請求項27記載の通信システムは、請求項1～請求項26記載の通信システムにおいて、キャラクタ又は吹きだしの少なくともいずれか一方に任意のソフトの起動ソフトが埋め込まれている事の特徴とする。このようにすることで、キャラクタ又は吹きだしの少なくともいずれか一方をクリックする事で所定のソフトを起動させる事が出来る。ソフトがブラウザである場合、所定のホームページにリンクさせることが出来、キャラクタを広告媒体とすることが出来る。キャラクタを広告関連図柄(ハンバーガー会社の場合、キャラクタをハンバーグにするなど)とすることで、広告効果を高めることが出来る。また、ソフトがワープロソフトや表計算ソフト或いはゲームソフトである場合、送信者が送りたいメッセージ(文字情報など)や表やゲームを送ることが出来る。

【0068】

【発明の実施の形態】

以下、本発明を好適な実施例を用いて説明する。

【0069】

[システム構成]

図1は本発明のシステム構成を説明するための図である。

【0070】

管理者サーバ(1)はインターネットとの接続に用いられる通信サーバ(2)と、データを記録しているデータサーバ(3)と、データの処理を行うデータ処理サーバ(4)としての機能を有している。

【0071】

管理者サーバ(1)は1台のコンピュータに全ての機能を持たせても良いし、2台又は3台以上のコンピュータに機能を分担させるようにしても良い。

【0072】

ユーザの端末(5a),(5b)及びユーザの携帯端末(6a),(6b)「携帯電話を含む」は

インターネット「無線による接続を含む」を介して管理者サーバ(1)に接続可能である。なお、両者を含む上位概念の場合は、単にユーザ端末(5)(6)とする。

【0073】

[ユーザ登録]

本システムを利用するためには最初にキャラクタメッセージを送受信可能な通信ソフトを導入する必要がある。通信ソフトのCD-ROM等のメディアで入手できるようにしても良いし、インターネット等でダウンロードして入手できるようにしても良い。

【0074】

新規に通信ソフトを導入した者は、最初にユーザ登録を行う。インターネットでシステム管理者の所定のURLにアクセスする。すると、図22に示したような「ユーザ登録画面」が表示される。

【0075】

この「ユーザ登録画面」に氏名、メールアドレス、パスワード等の必要事項を入力する。本実施例ではメール送信時に表示される自分のニックネームも登録できるようにした。

【0076】

必要事項を記入して登録ボタンをクリックすると、図23に示したような「ユーザ登録確認画面」が表示される。もし、入力漏れや、入力ミスが有る場合にはエラー表示をし、再入力を求める。

【0077】

「ユーザ登録確認画面」では、先に「ユーザ登録画面」でユーザが入力した情報が表示され、ユーザは登録内容に間違いが無いか確認する。確認後に画面の登録ボタンをクリックすると管理者サーバ(1)はこのユーザ情報をデータサーバ(3)の「ユーザ情報データベース」に記録する。

【0078】

管理者サーバ(1)は登録されたメールアドレス宛に図24に示したような登録完了を知らせるメールを送信する。この登録完了メールにはユーザIDが記載されている。

【0079】

登録完了メールの送信が完了すると図25に示したような「ユーザ登録完了画面」が表示される。

【0080】

〔初回のソフト起動〕

ユーザが通信ソフトを初めて起動させると、図26に示したような「ユーザ情報入力画面」が表示される。ユーザは登録されている（登録完了メールで連絡済みの）ユーザIDとパスワードを入力してOKボタンをクリックする。これにより管理者サーバにユーザIDとパスワードを送信される。

【0081】

管理者サーバはデータベースに記録されているユーザ情報と、送られてきたユーザID及びパスワードが正しいか確認する。ユーザID及びパスワードが正しいと判断されると、管理者サーバ(1)はユーザ端末(5)(6)に確認メッセージを送信する。

【0082】

ユーザ端末(5)(6)は管理者サーバ(1)から送られてきた確認メッセージを受信すると使用可能な状態となる。

【0083】

尚、ユーザIDとパスワードが正しくない場合は、ユーザー端末(5)(6)にエラーメッセージを送信し、再び「ユーザ情報入力画面」が表示されユーザに再入力を促すようにした。

【0084】

〔グループ登録〕

ユーザは本発明のシステムを活用するためにグループに属することになる。新規のグループを作成する場合や、グループのメンバー追加、削除等のグループに関する設定は、管理者サーバの所定URLにアクセスして行う。

【0085】

すると図27に示すような「グループ登録・修正画面」が表示される。

【0086】

新しくグループを作成する場合には、新規登録用フォームにグループの代表者のユーザIDとパスワード、グループの名前、グループパスワードを入力し、登録ボタンをクリックして登録する。

【0087】

このようにして新規にグループを登録すると図28に示したような「新規グループ登録確認画面」が表示される。ユーザは表示された登録情報を確認し、間違いが無ければ登録ボタンをクリックして最終的に登録する。

【0088】

管理者サーバ(1)は最終的な登録があると「グループ情報データベース」に新しく作られたグループの情報を新規に登録する。この「グループ情報データベース」にはグループID、グループ名、グループパスワード、グループ代表者のIDが項目として記録される。

【0089】

管理者サーバ(1)は登録が完了するとグループ代表者のメールアドレスに図29に示したようなグループ登録完了のメールを送信する。そして、このグループ登録完了メールの送信後に、図30に示したような「新規グループ登録完了画面」を表示する。これによりグループ登録が完了する。

【0090】

[メンバー登録]

グループを新規に登録しても、それだけではグループを構成するメンバーが登録されていない。そこで、次にグループのメンバーを登録する。

【0091】

上記の「新規グループ登録完了画面」(図30)には、「ユーザー追加」ボタンがあり、これをクリックすると図31に示すような「グループ情報更新ページ」が表示される。

【0092】

グループのメンバーを新たに登録する場合は、「ユーザのグループへの追加」の欄に、登録したいメンバーのユーザID、メールアドレス、アカウント、メンバー内で使うニックネームを記入する。

【0093】

ここで、「アカウント@グループ名」という形でキャラクタメッセージを送ることが可能となる。例えばグループ名が「ace」、アカウントが「king」であれば、そのメンバーに対しては「king@ace」として送信することができる。したがって、同じグループ内でアカウントが重複するとメンバーを指定できなくなるので、アカウントはグループ内でアカウントが重複しないように登録する必要がある。

【0094】

又、メールアドレスを入力させているのは認証のためである。ユーザのメールアドレスはユーザ情報データベースに既に登録されているので、メンバーとして登録されるユーザのユーザIDとそのメールアドレスが、ユーザ情報データベースと不一致の場合には当該ユーザをグループのメンバーとして追加することを認めない。これによりユーザが知らないうちに勝手に知らないグループのメンバーとして登録されることを防止している。

【0095】

したがって、例えば企業や団体の宣伝用のグループ等に勝手に登録されて迷惑なダイレクトメールを受けたり、イタズラメールを受けることを防止することができる。グループ代表者のメンバー登録間違いを未然に防止することができる。

【0096】

グループ内のニックネームは、そのグループ内でキャラクタメッセージを送信した際に、そのメンバーを指定する愛称として表示される名称である。ユーザはユーザ登録時にニックネームを既に登録しているが、複数グループに属しているような場合にはグループ毎に自己を示す名称を使い分けたい場合がある。

【0097】

そこで、グループ毎に表示されるニックネームを使い分けられるように、グループ内でのみ通用するニックネームを登録可能とした。例えば、仕事用のグループでは「総務山田T」のような部署や氏名を登録して使用し、友達同士のグループでは「青トカゲ君」のような楽しい愛称を登録して使用するようなことができ

る。

【0098】

特にグループ毎にニックネームを使い分ける必要がないような場合は、「グループ内ニックネーム」の欄を空白のままにしておくと、自動的にユーザ登録時に登録したニックネームが登録される。

【0099】

必要事項を記入後、画面の「ユーザ追加」ボタンをクリックすると、図32に示したような「グループユーザ追加確認画面」が表示される。

【0100】

但し、登録するメンバーのアカウントが重複している場合や、メールアドレスが間違っている場合には管理者サーバ(1)はエラーメッセージの後に「グループ情報更新ページ」を再表示させ、アクセスしている者(通常はグループ代表者)に再入力を促す。エラーメッセージには「アカウントが重複しています。他のアカウントに変更してください」等のエラー理由を表示させるようにすると親切である。又、「グループ情報更新ページ」を再表示させることなくエラー項目のみ再入力できるような画面を表示させても良い。

【0101】

「グループユーザ追加確認画面」にはグループに追加するメンバーの情報が表示されるので、間違いが無ければ「ユーザ追加」ボタンをクリックして登録する。

【0102】

管理者サーバ(1)は登録があるとグループ毎に設けられた「グループ管理データベース」に登録情報を記録する。尚、この「グループ管理データベース」は、「所属ユーザID」、「ユーザアカウント」、「グループ内ニックネーム」のデータを記録している。

【0103】

管理者サーバ(1)は、メンバーに追加されたユーザとグループ代表者宛に図33に示したような「グループユーザ登録完了メール」を送信し、その後に図34に示すような「ユーザ追加登録完了画面」を表示する。

【0104】

「グループユーザ登録完了メール」は追加されたユーザにも送信されるので、グループ代表者がメンバー追加の登録作業を行ったとしても追加されたユーザは登録の完了をメールにより知ることができる。

【0105】

追加されたユーザは「グループユーザ登録完了メール」に記載されたグループIDを自らが使用する端末(5)(6)の通信ソフトの設定画面に入力して設定する。本実施例ではユーザの通信ソフトにグループIDが設定されると、自動的に管理者サーバ(1)にユーザIDとグループIDを送信するようにした。そして、管理者サーバ(1)はグループ情報データベースを検索して、送られてきたグループIDを有するグループ内にそのユーザーIDが含まれているか確認する。もし、含まれていない場合には、エラーメッセージを当該追加されたユーザに送信する。これにより、追加されたユーザがグループIDの設定を間違えることを防止することができる。

【0106】

これにより、グループへ新規のメンバーを登録する手続きが完了する。尚、既存グループへのメンバーの追加や、既存グループからのメンバーの削除については後述する。

【0107】

[通信ソフトの起動と終了]

図7は通信ソフトの起動時の手順を示した図である。本実施例に係る通信ソフトを起動すると、インターネットに接続しているか否かを判断する。インターネットに接続中であればユーザ端末(5)(6)から管理者サーバ(1)に起動メッセージが送信される。

【0108】

インターネットに接続されていない場合はユーザ端末(5)(6)の画面に接続するか否かの問い合わせが表示される。接続を指示するとインターネットに接続され、ユーザ端末(5)(6)から管理者サーバ(1)に起動メッセージが送信される。

【0109】

インターネットに接続しない場合は、通信ソフトは非接続の状態が維持されるので通信を行うことができない。但し、この場合でも後述するように過去に受信した受信記録を確認することはできる。

【0 1 1 0】

管理者サーバ(1)はユーザ端末(5)(6)からの起動メッセージを受信すると、「ユーザ情報データベース」にアクセスし、そのユーザのユーザステータスを「OnNet」にする。

【0 1 1 1】

ここにユーザステータスとはユーザの現在の状況を示す情報であり、大きく分けて「OnNet」と、「OffNet」の2種類の属性に分けられる。

【0 1 1 2】

「OnNet」とはユーザ端末(5)(6)が通信回線を介してインターネットに接続されており、しかも通信ソフトがユーザ端末(5)(6)において起動している状態を意味する。

【0 1 1 3】

一方、「OffNet」は「OnNet」以外、すなわちユーザ端末(5)(6)がインターネットに接続されていない場合や、インターネットに接続されていても通信ソフトがユーザ端末(5)(6)にて起動していない状態を意味する。

【0 1 1 4】

管理者サーバ(1)は起動したユーザのユーザステータスを「OnNet」にした後に、起動したユーザが属するグループのグループ管理データベースを検索し、そのグループに属するメンバーを抽出する。そして、メンバーである各ユーザの現在のユーザステータスを各ユーザの「ユーザ情報データベース」より抽出し、ユーザステータス情報として起動したユーザに送信する。

【0 1 1 5】

通信ソフトを起動するとユーザ端末(5)(6)には図9に示すような「基準画面」が表示される。「基準画面」には管理者サーバ(1)から送信されてきたユーザステータス情報に基づいて同じグループに属する各ユーザのユーザステータスが表示される。

【0116】

ユーザが複数のグループに属している場合には、全グループと、それらに属する全ユーザのユーザステータスが表示される。

【0117】

ユーザステータスは上述のように大きく分けて「OnNet」と、「OffNet」の2種類の属性に分けられるが、「OnNet」については細分された（「OnNet」の属性を有する）ユーザステータスを設けることができる。例えば、「仕事中」，「食事中」，「来客中」，「休憩中」，「ちょっと席を外しています」等のユーザステータスを設けても良い。

【0118】

これらのユーザステータスは通信ソフト側で用意したものの中から選択して用いることができるが、ユーザが直接入力してオリジナルのユーザステータスを作っても良い。詳しくは後述する。

【0119】

図5はユーザステータス更新手続きの流れを示す図である。各ユーザの端末(5)(6)は予め設定した所定期間毎にユーザステータスの最新情報更新要求を管理者サーバ(1)に送信する。管理者サーバ(1)は最新情報更新要求を受信すると「ユーザ情報データベース」にアクセスし、そのユーザが属するグループを見つける。そしてそのグループの「グループ管理データベース」にアクセスしてグループのメンバーを抽出し、次いでメンバーを構成する各ユーザの「ユーザ情報データベース」にアクセスして当該ユーザの最新ユーザステータスを抽出する。そして、要求を送信したユーザの端末(5)(6)にメンバー(最新情報更新要求を送信したユーザを除く全メンバー)の最新のユーザステータス情報を送信する。

【0120】

次回に最新情報更新要求を送信して最新のユーザステータスを受信するまでは、「基準画面」にはユーザ端末(5)(6)が最後(一番最近)に受信したユーザステータスが表示される。したがって、更新要求の間隔は最新のユーザステータスを取得する上では間隔が短いほど好ましいが、ユーザ端末(5)(6)の負担にもなるので、ユーザ端末(5)(6)の性能を考慮して適宜定めると良い。

【0121】

尚、「基準画面」には「最新の情報に更新」ボタンが用意されており、これをクリックすると上記の所定期間毎の最新情報更新要求とは別に、直ぐに管理者サーバ(1)に最新情報更新要求を送信することができる。これにより、設定された所定期間の間であっても、任意に最新のユーザステータスを管理者サーバ(1)から送ってもらって表示させることができる。

【0122】

この基準画面はデスクトップに常に表示させておくとメンバーの状況が把握できるので便利であるが、デスクトップを広く使いたい場合は小さく格納しておき、見たいときだけ大きく表示させるようにしても良い。

【0123】

「基礎画面」を右クリックすると図10に示したようなメニューバーが表れる。ここで「設定」を選択すると、情報更新間隔設定、表示フォント設定、ウィンドウスキ（画面の模様）設定等の各種設定を行うことができる。

【0124】

尚、「基礎画面」では「チャット」についても選択できるが、これらについては後述する。

【0125】

図8は通信ソフトの終了時の手順を示した図である。通信ソフトの終了を指示すると、ユーザ端末から管理者サーバに終了メッセージを送信した後に通信ソフトが終了する。

【0126】

終了メッセージを受信した管理者サーバ(1)は、終了メッセージに含まれているユーザIDをもとに「ユーザ情報データベース」にアクセスし、そのユーザのユーザステータスを「OffNet」に更新する。

【0127】

[送信手順]

図2はメッセージ送信手順を示した図である。

【0128】

通信ソフト起動後に「基準画面」で「メッセージ送信」ボタンをクリックする(選択する)と、図 1 2 に示したような「メッセージ送信メンバー選択画面」が表示されるので、ユーザ ID を選択又はメンバー欄にユーザ ID を記入したり或いは電子メールアドレスをメールアドレス欄に記入して送信したい相手を指定する。指定はグループ内通信可能メンバーを所定のリストから選択することができる。

【 0 1 2 9 】

送信相手を選択する場合には、相手のユーザステータスを考慮して送信すると良い。例えば相手のユーザステータスが「外出中」, 「来客中」等であれば送信しても直ぐに見てもらえない可能性が高いからである。相手の都合の良いときを見計らって効率的に送信することもできる。

【 0 1 3 0 】

グループ外のメンバーもグループ内アカウントとグループ名を入力することにより指定できる。更に、メールアドレスを入力することにより指定することもできる。複数人の受信者を指定して同じメッセージを同時に送信することもできる。

【 0 1 3 1 】

「メッセージ送信メンバー選択画面」において「メッセージ作成」ボタンをクリックすると、図 1 3 に示すような「メッセージ作成画面」が表示され、タイトル欄、吹き出し部分にメッセージを書き込むメッセージ欄、後述する添付ファイル欄に添付したいファイルをドラッグ・アンド・ドロップするための添付ファイル欄、キャラクタの種類やその動作の選択画面が表れる。これらのそれぞれに「タイトル」と「メッセージ内容」を文字入力すると共に、キャラクタとその動作を選択し、必要に応じて添付ファイル欄に添付したいファイルをドラッグ・アンド・ドロップする。更に、必要があれば、URL 記入欄に送信者が受信者に見せたいホームページの URL や受信者に使用させたいソフト名をソフト名記入欄に記入する。これにより、前記 URL やソフトの起動ソフトがキャラクタ部分に埋め込まれる。なお、「メッセージ内容」の記入欄に受信者に使用させたいソフト名を記入したり、URL を記入すると吹き出し部分にソフト名や URL が表れ

、この部分をクリックするとURLにリンクしたホームページにアクセスしたり、起動ソフトにて所定のソフトが立ち上がる。

【0132】

本実施例ではキャラクタとその動作は「メッセージ作成画面」にて代表的なキャラクタとキャラクタ動作を選択できるようにしているが、「その他」ボタンをクリックすると図14に示したような「キャラクタ動作設定画面」が表示され、別のキャラクタや、より細かい動作を指定することができる。

【0133】

「キャラクタ動作設定画面」で任意のキャラクタの画像ファイルをロードする。更に楽しさを増すためにオプションとしてキャラクタの色、服、持ち物、武器、乗り物等をアレンジできるようにしても良い。多数のオプションの組み合わせを可能とすればユーザは自分のオリジナルキャラクタを作り出すことができる。例えば「黄色いヘルメットを被り、スコップを持った青いカメ」や「サングラスをかけ、鉄砲を持った、白い羽根付きのイルカ」のような愉快的なキャラクター等を作ることにもできる。

【0134】

又、このようにして作ったキャラクタは、キャラクタファイルとして登録できるようにしておけば、いつでも呼び出して使用することができるので便利である。複数のキャラクタを登録可能としておけば、送信相手毎に送るキャラクタを使い分けることもできる。

【0135】

キャラクタの動作については、「キャラクタ動作設定画面」に設けられたボタン等により複数の動作リストの中から選択することができる。単一の動作だけを選択しても良いし、複数の動作を順を追って行うように指定しても良い。各動作を行う時間も設定することができる。

【0136】

図14に例示した動作指定ボタンは「移動する」「跳ねる」「回る」等の単純なものであるが、もっと複雑な動作を順に選択できるようにしても良い。例えば、キャラクタが「花束を渡し」次に「お辞儀」をして、次に「走り回る」といっ

た指定も可能である。

【0137】

テキストメッセージを表示するタイミングも動作と関連づけて登録することができ、例えばキャラクタが「花束を渡し」、次に『お誕生日おめでとう』等のメッセージをキャラクタの噴き出しに表示させ、次に「お辞儀」をして、次に「走り回る」といった指定も可能である。

【0138】

「決定」ボタンをクリックすると図13の「メッセージ作成画面」に戻る。タイトル、メッセージの記入及びキャラクタ選択、動作選択が済んだ後に、画面の「送信」ボタンをクリックすると、それらのキャラクタ情報、動作情報、メッセージからなるキャラクタメッセージが管理者サーバ(1)に送信される。

【0139】

尚、キャラクタ情報、動作情報はそれ自体が画像や動画を記録した情報ではなく、受信側においてキャラクタの動作を記録したファイル特定する情報であるので容量は小さい。したがって、送信時間は短く、通信の負担になりにくい。

【0140】

管理者サーバ(1)は、キャラクタメッセージ情報を受信すると、受信者の「ユーザ情報データベース」にアクセスし、受信者の現時点でのユーザステータスを確認する。

【0141】

受信者のユーザステータスが「OffNet」以外の場合、キャラクタメッセージ送信フェーズになる。図3はキャラクタメッセージの送信フェーズの流れを説明する図である。キャラクタメッセージ送信フェーズでは、管理者サーバ(1)は受信したキャラクタメッセージを受信者に転送し、受信側が前記メッセージを受理すると、図3右側にその詳細を示した「キャラクタメッセージ受理フェーズ」において、送り手指定のキャラクターが受け手側端末(5b)(6b)に表示され、吹き出しで送信側のメッセージが表示される。この時、キャラクタや噴き出し部分(或いは噴き出し内の文字部分)に各種ソフト(表計算ソフト、ワードソフト、ゲームソフト、ブラウザソフトなど)の起動ソフトを埋め込んでおき、この部分をクリッ

クすると前記ソフトが立ち上がるようにしておいてもよい。

【0142】

キャラクターメッセージは通常の電子メールではないので、POP、SMTP等の電子メール用のプロトコルは使用せず、専用のプロトコルを使用した。

【0143】

図15(a)はキャラクターメッセージ受信時のキャラクターの動作例をパソコン端末(5)に示した図であり、図15(b)は携帯端末の1つである携帯電話(6)に示した図である。受信側端末がキャラクターメッセージを受信すると、指定されたキャラクターが受信側端末の画面上で指定された動作を行う。具体的には受信したキャラクター情報と動作情報とからそれに対応した動画ファイル(アニメーションGIF等)を受信側端末にインストールされている情報から選択し、この動画ファイルを指定された順に実行させることによりキャラクターを指定通りの順で動作させる。

【0144】

キャラクターは文字メッセージが文字メッセージ表示ウィンドウに表示された時点で動作を停止する。したがって、受信者が気付かない内にメッセージ表示が終了してしまうことがない。

【0145】

受信したユーザが文字メッセージを読み、文字メッセージ表示ウィンドウを消去すると受信側端末(5b)(6b)は自動的に受理確認メッセージを管理者サーバ(1)に送信し、キャラクターは残りの動作を行う。キャラクターが画面外に出ていくことによりキャラクターメッセージが終了する。受理確認メッセージの送信はキャラクターが残りの動作を完了した後に行うようにしても良い。また、前述のように添付ファイルが添付されていたり各種ソフトが送信側によって指定されている場合、キャラクター部分や吹き出し部分をクリックすると、添付ファイルが存在する場合、添付ファイルと関連したソフト(例えば、ワープロソフトや表計算ソフト)が立ち上がり添付ファイルを開く。また、添付ファイルがなく起動ソフトが指示されている場合、それがゲームソフトの場合、前記部分のいずれかをクリックすればゲームソフトが立ち上がり、ゲームをすることが出来るし、ブラウザソフトの場合

合は、この部分をクリックすると送信側或いは送信側が見せたいホームページに接続し、当該ホームページが受信側の端末(5)(6)の画面に表れる。

【0146】

このように従来のようなテキストだけの電子メールと異なり、各種のキャラクターが色々な表情や動きをするため、送信者の感情を簡単に伝えることができ、受信した者にとっても受信内容を見ているだけでも楽しめる。

【0147】

そして、前述のように受理確認の後、送信されてきた管理者サーバ(1)は受信した確認メッセージを元に送信側端末(5a)(6a)に受理確認を転送する。送信側端末(5a)(6a)には受信確認メッセージが表示される。これにより、送信者は自分が送信したメッセージを受信者が読んだことを確認することができるし、各種ソフトを介して送信者が受信者に各種メッセージを簡単に送ることが出来る。

【0148】

尚、受信側の確認がすぐに行われず(文字メッセージ表示ウィンドウが消去されず)、しばらく時間がたってから管理者サーバ(1)が受理確認メッセージを送信側端末(5a)(6a)に送信したような場合は、送信側端末(5a)(6a)が「OffNet」になっている場合がある。そのような場合は、管理者サーバ(1)は送信側端末(5a)(6a)が「OnNet」になるまで受理確認メッセージを保持する。そして、送信側端末(5a)(6a)のユーザステータスが「OnNet」になると送信側端末(5a)(6a)に受理確認メッセージを送信する。

【0149】

尚、キャラクターメッセージ送信時において送信側が指定したキャラクターについてのファイルが受信側端末にインストールされていない場合、管理者サーバ(1)は受信側端末(5b)(6b)からの要求により当該キャラクターの動作に関するファイルを受信側端末(5b)(6b)に送信する。

【0150】

これにより、受信側端末(5b)(6b)の通信ソフトはこれにより当該キャラクターのデータがインストールされた状態となり、ファイルの実行が可能となる。したがって、送信側は指定したキャラクターのファイルが受信側端末(5b)(6b)に予めイン

ストールされているか否か心配することなく任意のキャラクタを指定することができる。

【0151】

尚、次回に同じキャラクタを使ったキャラクタメッセージが送信されてきた場合には、既に受信側端末(5b)(6b)にはファイルが記録された状態であるので、再度管理者サーバ(1)から同じキャラクタの動作データを送ってもらう必要はない。

【0152】

受信側端末(5b)(6b)が「OffNet」の場合には、管理者サーバ(1)は電子メール送信フェーズに入る。図4は電子メールの送信フェーズの流れを説明する図である。

【0153】

管理者サーバ(1)は受信したテキストメッセージを電子メールにコピーする。キャラクタ情報やその動作情報は電子メールの添付ファイルとして一緒に送信される。この場合は、通常の電子メールとして送信されるので、POP、SMTP等の電子メール用のプロトコルを使用して送受信する。

【0154】

後程、受信側端末(5b)(6b)が、作成された電子メールを通信ソフトを用いて受信すれば、電子メールを開いた時点で元のキャラクタメッセージに復元され、キャラクタが動作を開始する。後は上記と同様に文字メッセージが文字メッセージ表示ウィンドウに表示され、文字メッセージ表示ウィンドウが消去されると受信側端末(5b)(6b)は自動的に受理確認メッセージを管理者サーバに送信し、キャラクターは残りの動作を行う。或いは文字メッセージ表示ウィンドウを消去する前に前述のように、送信側から送られてきた前記部分(キャラクタや吹き出し部分)のいずれかをクリックして添付ファイルを開いたり、起動ソフトを起動させる。前記部分をクリックすると前述の動作を行うと同時にメッセージ表示ウィンドウが消去され、前述同様受信側端末(5b)(6b)は自動的に受理確認メッセージを管理者サーバに送信し、キャラクターは残りの動作を行う。

【0155】

尚、受信者が複数であり、「OnNet」の受信者と「OffNet」の受信者が混在している場合には、「OnNet」の受信者にはキャラクタメッセージとして送信し、「OffNet」の受信者には電子メールとして送信したり、ソフトを起動させる。各場合の流れは上記と同様である。

【0156】

〔受信メールの記録〕

各ユーザ端末(5)(6)は、受信したキャラクタメッセージ及び電子メールを保存することができる。図18は「受信ボックス」を示した図である。ここには受信したキャラクタメッセージや電子メールをグループとユーザに振り分けて記録することができる。ユーザを選択すれば、そのユーザが送信したキャラクタメッセージ又は電子メールのタイトルと受信日時が表示される。

【0157】

指定のキャラクタメッセージ又は電子メールを指定してファイルを開くと、何度でもキャラクタメッセージ又は電子メールを見ることができる。キャラクタの動作等を含んだメッセージの場合、キャラクタの動作も受信時と同様に再現される。但し、この場合は受信確認メッセージは送信しない。

【0158】

〔ステータスの更新〕

図9に示した基礎画面を右クリックすると図10に示したようなメニューが表示される。ここで「ステータス変更」ボタンをクリックすると、図11に示したような「ステータス変更画面」が表示される。

【0159】

「ステータス変更画面」において、任意のステータスをラジオボタン等で選択し決定ボタンをクリックすると自分のユーザステータスが変更され、ユーザステータス情報が管理者サーバ(1)に送信される。

【0160】

尚、いちいちメニューを呼び出し、次にステータス変更画面を呼び出して、入力するのが面倒な場合には、ファンクションキー等に各種ステータスを割り当てて登録し、メニュー画面を呼び出すことなくファンクションキーを押すだけで、

そのキーに割り当てられたユーザステータスを送信できるようにしても良い。

【0161】

用意されているユーザステータス以外のオリジナルのユーザステータスを使用したい場合、「その他」を選択し、隣接するテキストボックスに適当な記述を記入(例えば「入浴中」, 「来客中」, 「ちょっと買い物」等、自由に入力できる)し、「決定」ボタンをクリックすると、その記入内容がユーザステータス情報として送信される。

【0162】

通信回線やユーザ端末(5)(6)の異常等でユーザ端末(5)(6)が自動的に管理者サーバ(1)にユーザステータスの最新情報更新要求を送信することができない場合、管理者サーバ(1)は所定時間以上経過してもユーザから最新情報更新要求が送られて来ないと、そのユーザは「OffNet」になっていると判断し、自動的にそのユーザのユーザステータスを「OffNet」に変更する。

【0163】

[グループ情報の更新]

グループを登録した後に、そのグループにメンバーを追加したり、グループからメンバーを削除する必要がある場合がある。この場合、グループの代表者等が管理者サーバ(1)の所定URLにアクセスし、図27の「グループ登録・修正画面」を表示させる。

【0164】

ログインの欄に適切なグループ名とグループパスワードを記入して「ログイン」ボタンをクリックすると図31に示すような「グループ情報更新画面」が表示される。

【0165】

尚、管理者サーバ(1)は「グループ情報データベース」を照会して、グループ名とグループパスワードが適切でないと判断した場合は、「グループ情報更新画面」を表示させず、エラーメッセージと共に正しいグループ名とグループパスワードを入力するよう促す。

【0166】

「グループ情報更新画面」には現在そのグループのメンバーとして登録されている全ユーザのユーザID、氏名、メールアドレス、アカウント名、グループ内ニックネームが表示されるので、修正する場合は修正すべき項目を書き直して「修正」ボタンをクリックする。管理者サーバ(1)は修正情報に基づきグループ管理データベースに記録されている情報を更新する。

【0167】

又、メンバーを削除する場合はカーソルで削除するメンバーを選択して「削除」ボタンをクリックする。管理者サーバ(1)は削除情報に基づきグループ管理データベースから削除対象となるユーザについての情報を削除する。

【0168】

ユーザ追加の場合は、先述のグループメンバー登録と同様に登録手続きを行えばよい。

【0169】

〔チャット〕

チャットとは回線がつながっている状態でリアルタイムで会話するようにメッセージを送り合って通信内容を画面上に表示させる通信形態である。本通信ソフトもチャットの機能を備えている。

【0170】

図9に示した基礎画面から「チャット」ボタンをクリックする。すると、図16に示したような「チャットルーム現状画面」が表示される。この「チャットルーム現状画面」には管理者サーバ(1)が用意した複数のチャットルームと、その現状が示される。「現状」としては現在そのチャットルームを利用しているユーザが示され、誰も利用していない場合は「誰も入室していない」旨を表示する。

【0171】

ユーザは事前に友人等に「今晚11時からチャットルーム#3で最近の映画について話し合いませんか。」等のように誘い合わせてチャットルームを利用しても良いし、「チャットルーム現状画面」を見て知人が入室しているのを見つけて参加する等しても良い。又、チャットルームを事前に話題毎に分けておき「パソコンに関するチャットルーム」、「出会い系チャットルーム」、「スポーツ関係チ

ャットルーム」等を設けておいても良い。

【0172】

参加する場合は、利用したいチャットルームを選択し、「入室」ボタンをクリックする。すると、図17に示したような「チャットウィンドウ画面」が表示される。「チャットウィンドウ画面」にはチャットルーム利用者の送信しているチャット内容が表示されるチャットウィンドウと、メッセージを書き込むメッセージボックスがあり、「送信」ボタンをクリックすると、メッセージボックスに書き込んだ内容が送信され、チャットウィンドウに表示される。「切断」ボタンをクリックするとチャットを終了し、チャットルームから退室することになる。

【0173】

〔携帯端末を用いた通信〕

図6は携帯電話等の携帯端末からの送信手順の流れを示した図である。ユーザは携帯端末を用い、インターネットにより管理者サーバ(1)の所定のURLにアクセスする。

【0174】

図19は携帯電話によりアクセスした際の表示画面を示した図である。グループ毎にユーザー名とユーザーステータスが表示されるが、ユーザ名部分はリンクになっており、ここで選択するだけでメッセージ送信相手を選択され、図21に示したような「メッセージ作成画面」が表示される。

【0175】

又、アクセスした際の表示画面において「メッセージ」を選択すると、図20に示したような「送信ユーザ選択画面」が表示される。この画面ではユーザアカウントとグループ名、又はメールアドレスにより送信相手を指定することができる。選択後に「メッセージ作成」を選択すると、「メッセージ作成画面」(図21)が表示される。

【0176】

次に「メッセージ作成画面」のタイトルボックスにタイトルを、メッセージボックスにはメッセージを記入していく。通常のパソコンと異なり携帯電話等では細かなキャラクタの設定や動作の設定は作業がしにくいので、本実施例ではキャ

ラクタもその動作も用意された所定のものから選択するだけにした。メッセージ等の記入後に「メッセージ送信」を選択すると、メッセージが管理者サーバに送信される。

【 0 1 7 7 】

管理者サーバはメッセージを受信すると、上記の通常のメッセージ送信手順と同様に、受信側ユーザのユーザステータスをデータベースから取得し、ユーザステータスが「OffNet」以外の場合はキャラクタメッセージ送信フェーズに移行し、ユーザステータスが「OffNet」の場合は電子メール送信に移行する。以降同様にしてキャラクタメッセージ又は電子メールが受信側端末に送信される。

【 0 1 7 8 】

〔本通信システムの用途の一例〕

以上説明したように本発明の通信システムを用いると、キャラクタを使って自分の気持ちなどを相手にうまく伝えたり、相手がメッセージを読んだことを確認できる等、従来の電子メールではできなかったことができるが、多彩な機能により種々の用途が考えられる。

【 0 1 7 9 】

例えば、会社で各従業員に端末(6)を持たせ、勤務状態をユーザステータスによりチェックし、現在誰が何をしているかを社内で常に把握することができる。したがって、社内の相互の連絡が円滑となり、店や営業所の現状も把握できるので業務の効率化が図れる。

【 0 1 8 0 】

又、メーカーや販売店のグループのメンバーとして登録しておくことにより、メーカー等からの新しいニュースをイメージキャラクタによる説明と共に見ることができる。この場合メーカーがメンバーに当たり付きメッセージをランダムに送り、当たりメッセージを受信したユーザにプレゼントを進呈する等のゲーム的な要素を加える等しても良い。メーカーは当たりメッセージの受信確認が送られてきたユーザに後日プレゼントを送付する等すれば、グループに加入するユーザが増え、メーカーとしても宣伝を多くの人に楽しんでもらえるので効率的な宣伝活動を行うことができる。

【0181】

又、友人同士のグループで、ゲームをするようなことにも利用できる。例えば単純な例としてはジャンケン等が考えられる。この場合、送信側がジャンケンの「グー」、「チョキ」、「パー」の何れかの動作を選択してキャラクタメッセージを送信し、受信側でキャラクタがその動作を行う。通信ソフトの設定により、このようなジャンケンのキャラクタメールが送られてきたときには受信側端末で受信側のキャラクタに「グー」、「チョキ」、「パー」の何れかの動作をランダムに、又は予め設定した順で行わせる。そして、受信側端末又は管理者サーバにて所定のジャンケンルールに基づいて勝敗を判断し、送信側に「貴方の勝ち」、「私の勝ち」のような勝敗結果を返信するようなこともできる。

【0182】

同様にして送られてきたキャラクタと自分のキャラクタを戦わせるようなゲーム性の高い利用方法も考えられる。この場合も受信側端末又は管理者サーバにて所定の勝敗条件の下で勝敗を判断させて、勝敗結果を返送させることができる。

【0183】

更に、宣伝広告にゲーム性を持たせ、例えばユーザがメーカーのグループにメンバーとして登録し、メーカーが送信してきたキャラクタと勝負して勝てば、メーカーにユーザが勝利したことを返信し、ユーザは後日メーカーから商品を送付してもらう等すれば、ユーザも楽しめるので販売促進等の宣伝広告として効果が大きい。

【0184】

【発明の効果】

以上述べたように本発明により、意思をより多様な表現方法にて相手に伝達することが可能なコミュニケーションシステムを提供すると共に、送信した内容を相手が見たことを確認可能な通信システムを提供することができた。更には、従来の電子メールでは達成できなかった各種の便利な機能を提供することができた。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明のシステム構成を説明する図。

【図 2】

メッセージ送信手順を示した図。

【図 3】

キャラクタメッセージの送信フェーズの流れを説明する図。

【図 4】

電子メールの送信フェーズの流れを説明する図。

【図 5】

ユーザステータス更新手続きの流れを示した図。

【図 6】

携帯端末からの送信手順の流れを示した図。

【図 7】

通信ソフトの起動時の手順を示した図。

【図 8】

通信ソフトの終了時の手順を示した図。

【図 9】

「基礎画面」を示した図。

【図 1 0】

「メニューバー」を示した図。

【図 1 1】

「ステータス変更画面」を示した図。

【図 1 2】

「メッセージ送信メンバー選択画面」を示した図。

【図 1 3】

「メッセージ作成画面」を示した図。

【図 1 4】

「キャラクタ動作設定画面」を示した図。

【図 1 5】

受信時のキャラクタの動作例を示した図を示した図。

【図 1 6】

「チャットルーム現状画面」を示した図。

【図 1 7】

「チャットindow画面」を示した図。

【図 1 8】

「受信ボックス」を示した図。

【図 1 9】

携帯電話によりアクセスした際の表示画面を示した図。

【図 2 0】

「送信ユーザ選択画面(携帯電話アクセス時)」を示した図。

【図 2 1】

「メッセージ作成画面(携帯電話アクセス時)」を示した図。

【図 2 2】

「ユーザ登録画面」を示した図。

【図 2 3】

「ユーザ登録確認画面」を示した図。

【図 2 4】

登録完了を知らせるメールを示した図。

【図 2 5】

「ユーザ登録完了画面」を示した図。

【図 2 6】

「ユーザ情報入力画面」を示した図。

【図 2 7】

「グループ登録・修正画面」を示した図。

【図 2 8】

「新規グループ登録確認画面」を示した図。

【図 2 9】

グループ登録完了のメールを示した図。

【図 3 0】

「新規グループ登録完了画面」を示した図。

【図 3 1】

「グループ情報更新画面」を示した図。

【図 3 2】

「グループユーザ追加確認画面」を示した図。

【図 3 3】

「グループユーザ登録完了メール」を示した図。

【図 3 4】

「ユーザ追加登録完了画面」を示した図。

【符号の説明】

(1)管理者サーバ

(2)通信サーバ

(3)データサーバ

(4)データ処理サーバ

(5a)ユーザ端末

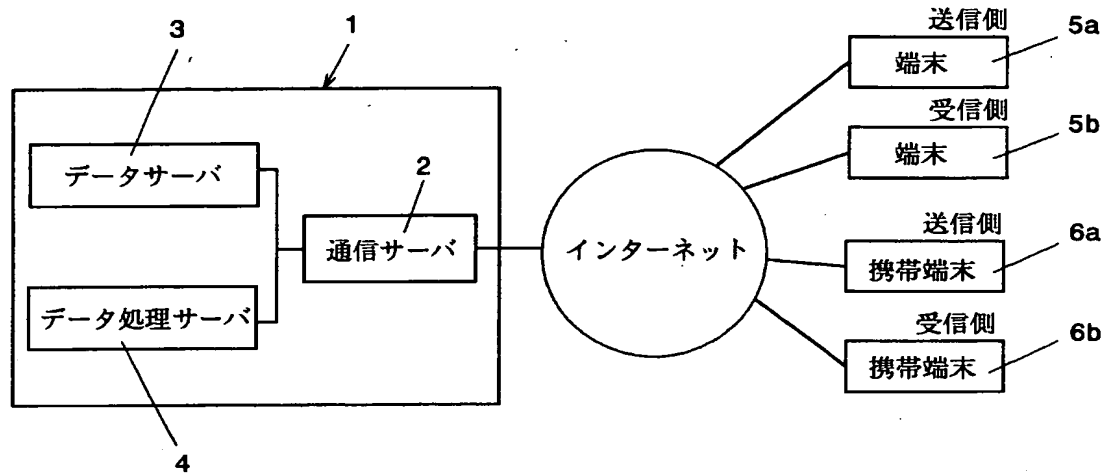
(5b)ユーザ端末

(6a)ユーザ携帯端末

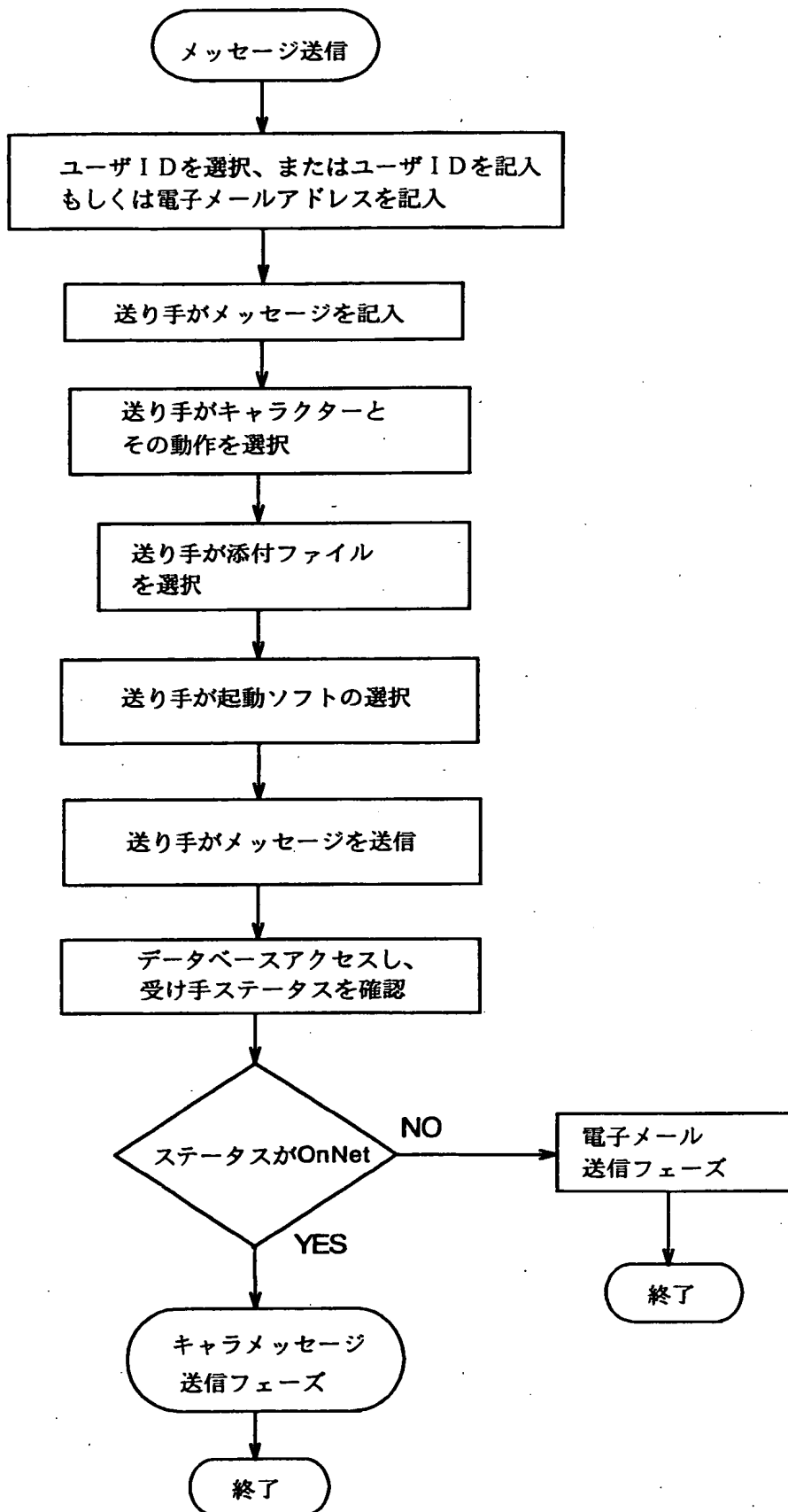
(6b)ユーザ携帯端末

【書類名】 図面

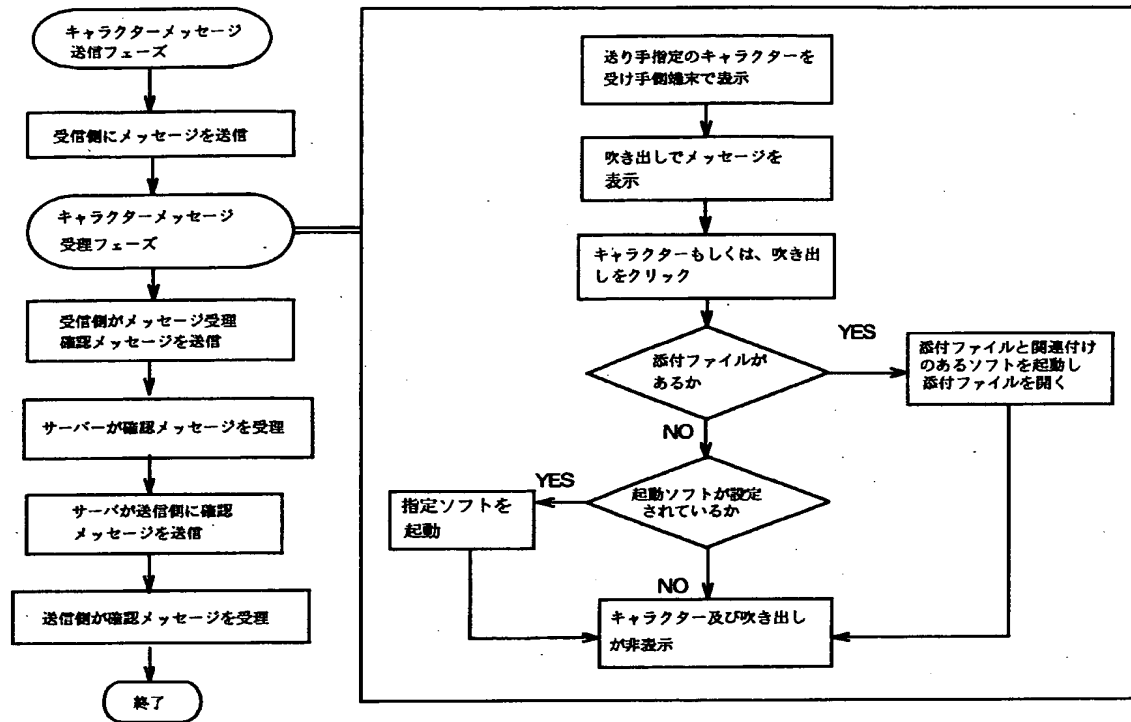
【図 1】



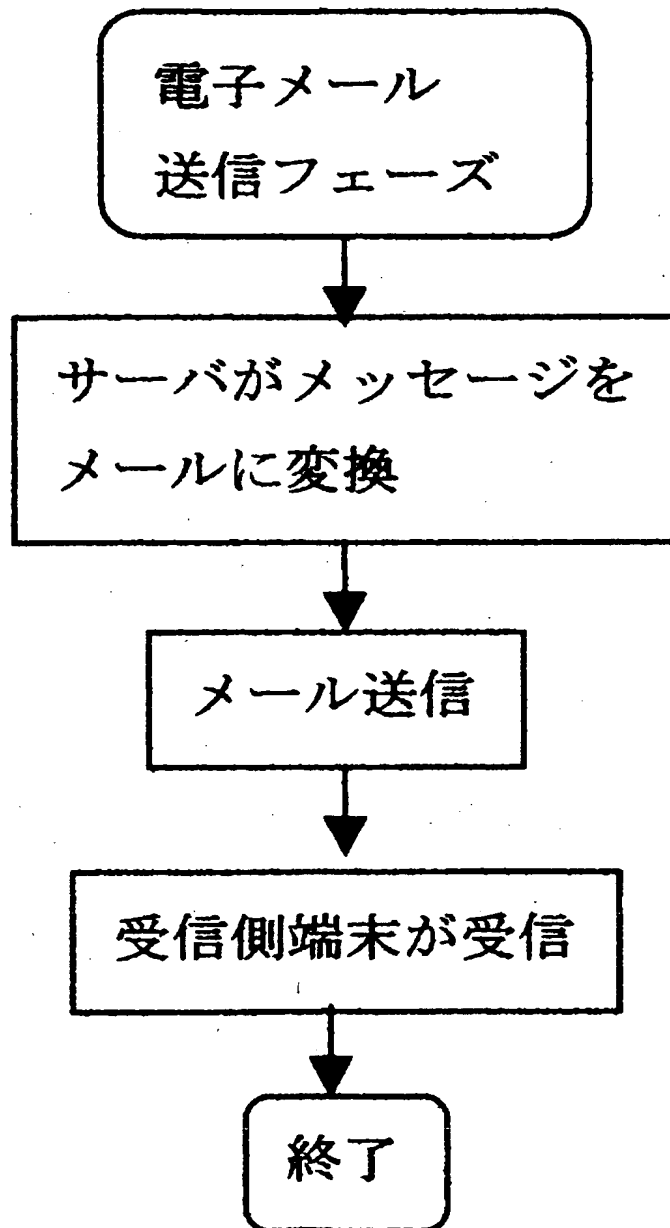
【図 2】



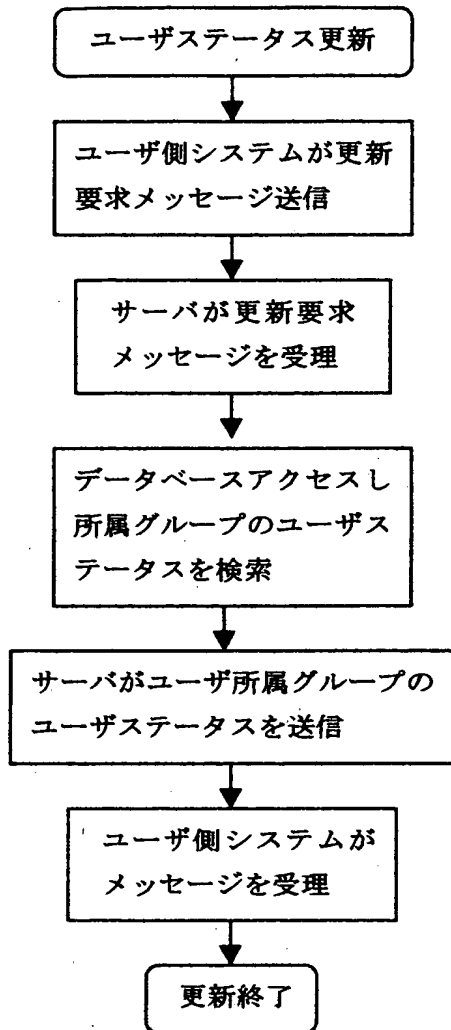
【図 3】



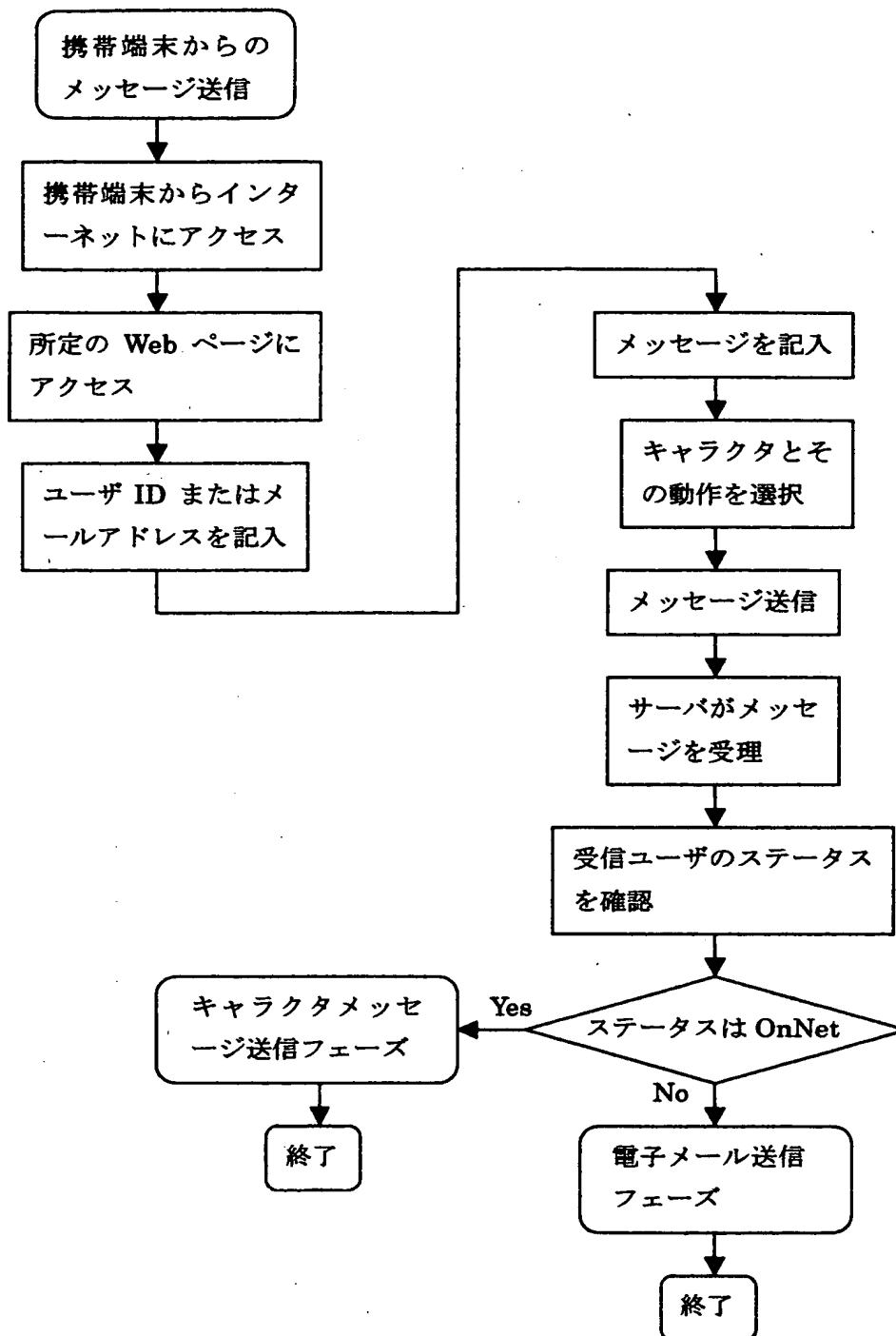
【図 4】



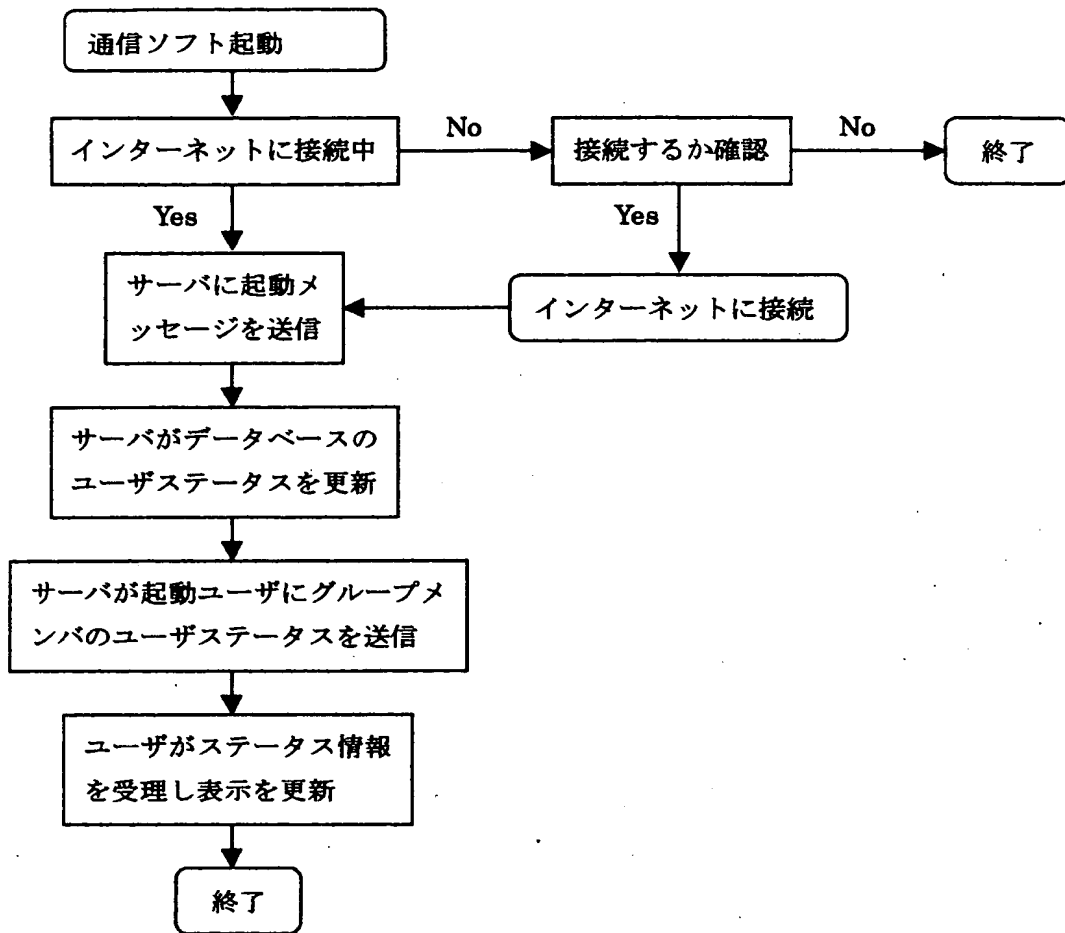
【図 5】



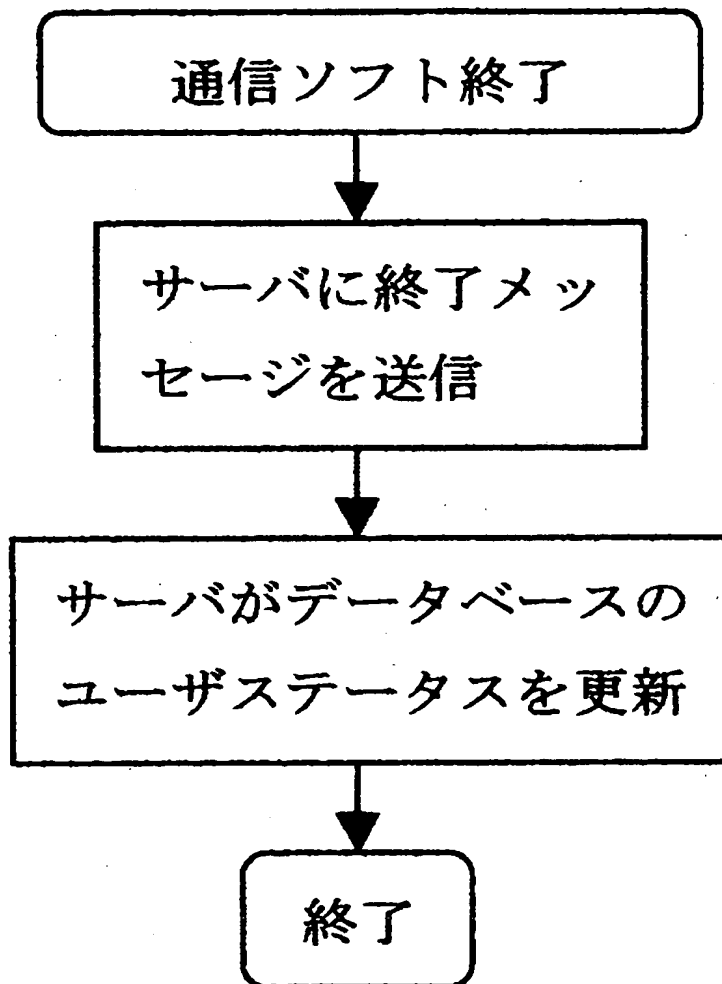
【図 6】



【図 7】



【図8】



【図 9】

グループ名：○△□

○○○	OnNet
△△	食事中
□□□	休憩中

グループ名：×△○

×××	OnNet
◇◇	OnNet

最新の情報に更新

メッセージ送信

チャット

【図 1 0】

設定
ステータス変更
終了

【図11】

ステータス変更	
<input type="radio"/> OnNet	<input type="radio"/> 仕事中
<input type="radio"/> 食事中	<input type="radio"/> 休憩中
<input type="radio"/> その他	<input type="text"/>
<input type="button" value="決定"/>	

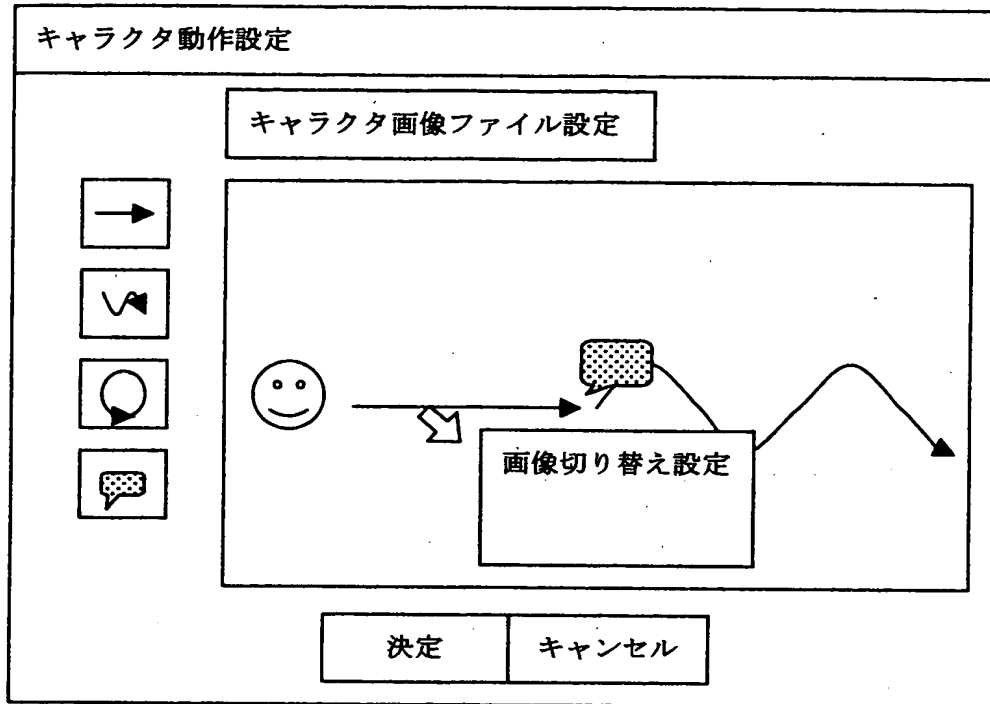
【図 1 2】

メッセージ送信ユーザ決定		
<p>グループ内通信可能メンバー</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 100px;"> <p>〇〇〇@〇△□</p> <p>△△@〇△□</p> <p>□□□@〇△□</p> <p>×××@×△〇</p> <p>◇◇@×△〇</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 5px auto;">→</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 5px auto;">←</div>	<p>メッセージ送信メンバー</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 100px;"> <p>△△@〇△□</p> </div>
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>グループ外メンバー</p> </div> <div style="width: 40%;"> <p>ユーザアカウント グループ名</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> @ <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin-left: 5px;"></div> </div> </div> <div style="width: 30%;"> <p>メールアドレス</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 10px;">メッセージ作成</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 10px;">キャンセル</div> </div> </div>		

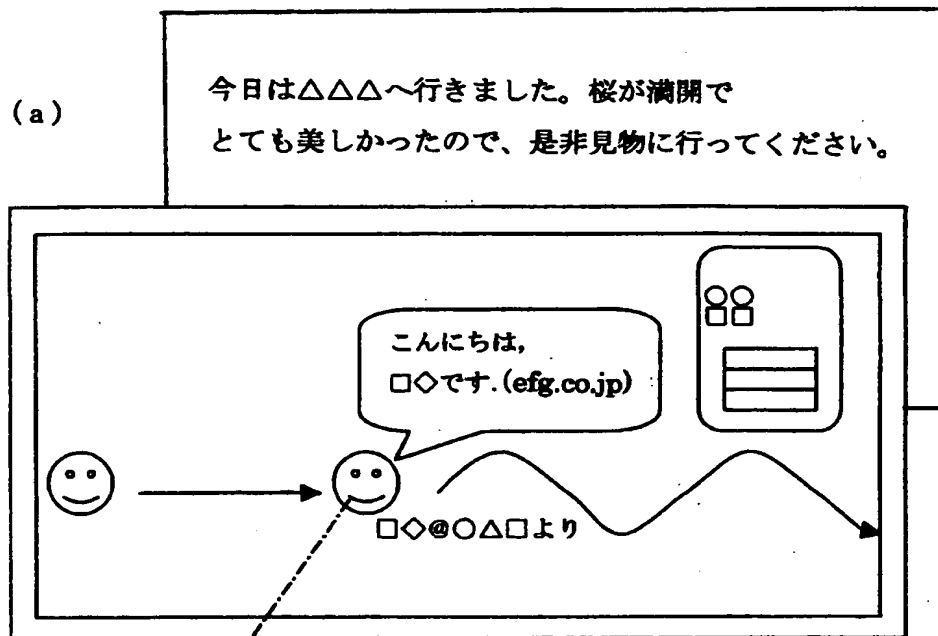
【図 13】

メッセージ作成			
タイトル			
<input type="text"/>			
送信したいメッセージを記入してください			
<p>こんにちは、</p> <p>□◇です。(efg.co.jp)</p>			
きゃら選択 <input type="radio"/> ねこ <input type="radio"/> いぬ その他 <input type="text"/>			
きゃら動作 <input type="radio"/> 感謝 <input type="radio"/> ごめんね その他 <input type="text"/>			
URL 記入欄	abc@co.jp	送信	添付ファイル欄
ソフト名 記入欄	XYZ.exe	キャンセル	
		キャラメ特許.doc	

【図 14】

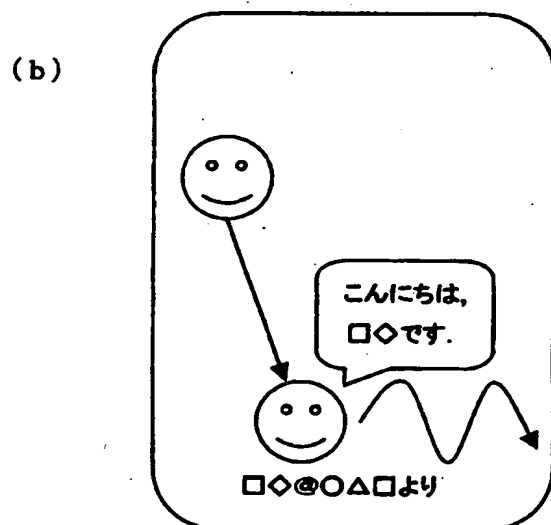


【図 15】



キャラクターをクリックすると
任意のソフトが起動

- ・表計算ソフト
- ・ワードソフト
- ・ゲームソフト
- ・ブラウザソフト



【図 1 6】

チャットルーム現状	
Room#1 : △△, ○○ Room#2 : 誰も入室しておりません. Room#3 : 誰も入室しておりません. Room#4 : 誰も入室しておりません. Room#5 : 誰も入室しておりません.	
入室	キャンセル

【図 1 7】

チャットウィンドウ	
△△> こんにちは! ○○> お久しぶりです.	
メッセージ	
送信	切断

【図 18】

メッセージボックス		
グループ：○△□	タイトル	日付
<div> <div>○</div> <div>○</div> </div>	お久しぶり！	2000/06/01
	今度…	2000/06/08
△△		
□○		
グループ：○△□		
××		

【図 19】

グループ名：○△□

○○○

△△

□□□

グループ名：×△○

×××

◇◇

OnNet

食事中

休憩中

OnNet

OnNet

メッセージ送信

【図 2 0】

メッセージ送信ユーザ決定	
	ユーザアカウント グループ名
メンバー	<input type="text"/> @ <input type="text"/>
メールアドレス	<input type="text"/>
<input type="button" value="メッセージ作成"/>	
<input type="button" value="キャンセル"/>	

【図 21】

メッセージ作成	
タイトル	
<input type="text"/>	
送信したいメッセージを記入してください	
<input type="text"/>	
キャラ選択	
<input type="radio"/> ねこ	<input type="radio"/> いぬ
キャラ動作	
<input type="radio"/> 感謝	<input type="radio"/> ごめんね
<input type="button" value="メッセージ送信"/>	
<input type="button" value="キャンセル"/>	

【図 2 2】

新規ユーザ登録

下のフォームに必要な事項を記入し、登録ボタンをクリックしてください。

ユーザ情報記入

ユーザ氏名（漢字）	<input style="width: 90%;" type="text"/>
ユーザ氏名（ひらがな）	<input style="width: 90%;" type="text"/>
メールアドレス	<input style="width: 90%;" type="text"/>
パスワード（5 文字以上）	<input style="width: 90%;" type="password"/>
パスワード（確認のためもう一度）	<input style="width: 90%;" type="password"/>
ニックネーム（日本語）	<input style="width: 90%;" type="text"/>

※ニックネームはメッセージに表示される名前です。

登録

Reset

【図 2 3】

ユーザ登録確認

以下の情報に間違いがないか確認した後、登録ボタンをクリックしてください。
 なお、間違いがありましたらブラウザのバックボタンで登録ページに戻って、
 再度訂正した後、登録ボタンをクリックしてください。
 確認した後、登録メールアドレスに対して、メールを送信いたしますので、
 画面が変わるまでお待ち下さい。

氏名	〇〇〇
ふりがな	△△△
メールアドレス	□□@××.co.jp
パスワード	*****
ニックネーム	〇△□

登録

※ボタンをクリックした後、画面が変わるまでお待ち下さい。

【図 2 4】

ユーザ登録が完了しました。

ユーザ ID : 10245
氏名 : ○○○
ふりがな : △△△
メールアドレス : □□@××.co.jp
パスワード : abcde
ニックネーム : ○△□

通信ソフトを起動して、このユーザ ID とパスワードを入力してください。

何かお問い合わせ、不具合等ございましたら、
△×@qriptide.ne.jp までお問い合わせ下さい。

また、このメールは必ず保存するようにしてください

【図 2 5】

ユーザ登録完了

ユーザ登録は完了し、
□□@××.co.jp
の方にメールを送信しました。
2 日経ってもメールが届かない場合は、
△×@qriptide.ne.jp までお問い合わせ下さい。

【図 2 6】

ユーザ情報を入力してください

ユーザ番号

パスワード

ユーザ登録されていない方は、
<http://△□□.qriptide.ne.jp/>
で登録を済ませてください。

【図 27】

グループ登録・修正	
代表者ログイン	
グループ名	<input type="text"/>
グループパスワード	<input type="text"/>
<input type="button" value="ログイン"/>	
新規登録	
代表者のユーザ番号	<input type="text"/>
代表者のユーザパスワード	<input type="text"/>
グループ名 (英数字のみ)	<input type="text"/>
グループパスワード (5 文字以上)	<input type="text"/>
グループパスワード (確認のためもう一度)	<input type="text"/>
<input type="button" value="登録"/> <input type="button" value="Reset"/>	

【図 28】

新規グループ登録確認

以下の情報に間違いがないか確認した後、登録ボタンをクリックしてください。
なお、間違いがありましたらブラウザのバックボタンで登録ページに戻って、
再度訂正した後、登録ボタンをクリックしてください。
確認した後、登録メールアドレスに対して、メールを送信いたしますので、
画面が変わるまでお待ち下さい。

代表者氏名	〇〇〇
メールアドレス	□□@××.co.jp
グループ名	〇△□
パスワード	*****

登録

※ボタンをクリックした後、画面が変わるまでお待ち下さい。

【図30】

新規グループ登録完了

新規グループ登録は完了し、
□□@××.co.jp
の方にメールを送信しました。
2日経ってもメールが届かない場合は、
△×@qriptide.ne.jp までお問い合わせ下さい。

今作成したグループにユーザ追加をされる場合は、
下のユーザ追加ボタンをクリックしてください。

ユーザ追加

【図 3 1】

グループ情報更新ページ

グループ名：○△□

ユーザの設定

アカウントは英数字で入力してください。
また、グループ内で同じアカウントを割り振らないようにしてください。
アカウントを使用することでメッセージを「アカウント@グループ名」の形で送信可能となります。

ユーザ ID	氏名	メールアドレス	アカウント	ニックネーム		
10254	○○○	□□@××.co.jp	hoge hoge	◇□○	修正	削除
11865	△△	△○@××.co.jp	chome	△□	修正	削除

ユーザのグループへの追加

以下のフォームに必要事項を記入して追加ボタンをクリックしてください。
クリックするとユーザの確認画面となり、その後、ユーザを追加すると同時に追加されたユーザに対してメールを送信します。

登録するユーザ ID

登録するユーザメールアドレス

アカウント名（半角英数字）

グループ内ニックネーム

※登録するユーザのメールアドレスは認証のために必要です。
またグループ内ニックネームは空白のままにすると、
ユーザ登録の時に登録したニックネームが使用されます。

ユーザ追加

Reset

【図32】

ユーザ追加確認

ユーザID	氏名	メールアドレス	アカウント	ニックネーム
12987	◇△	□△@××.co.jp	xyz	◇◇×

このユーザをグループに追加してもよろしいですか？
 よろしければ下の追加ボタンをクリックしてください。
 なお、クリックしてから画面が変わるまでしばらくお待ちください。

ユーザ追加

【図33】

グループユーザ登録が完了しました。

グループID : 1081

グループ名 : ○△□

あなたのユーザアカウント : xyz

あなたのグループ内ニックネーム : ◇◇×

代表者ユーザ番号 : 10245

代表者氏名 : ○○○

代表者メールアドレス : □□@××.co.jp

通信ソフトを起動し、設定画面でグループIDを入力してください。

何かお問い合わせ、不具合等ございましたら、
 △×@qriptime.ne.jp までお問い合わせ下さい。

【図34】

ユーザ追加登録完了

グループ登録は無事に完了し、
□△@××.co.jp
の方にメールを送信いたしました。
2日経ってもメールが届かない場合は、
△×@qriptime.ne.jp の方までお問い合わせください。

登録状況確認ページへ戻る

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 意思をより多様な表現方法にて相手に伝達することが可能で、しかも送信した内容を相手が見たことを確認出来る通信システムを提供する。

【解決手段】 ユーザ端末(5)(6)と、インターネットに接続されている管理者サーバ(1)からなり、ユーザ端末(5a)(6a)は管理者サーバ(1)を通して他のユーザ端末(5b)(6b)にキャラクタを指定するキャラクタ情報と、キャラクタの動作を指定する動作情報と、文字メッセージとからなるキャラクタメッセージを送信することができ、受信したユーザ端末(5b)(6b)は画面上で動作するキャラクタの画像と、文字メッセージを表示する。

【選択図】 図 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2001-176100
受付番号	50100841085
書類名	特許願
担当官	末武 実 1912
作成日	平成13年 8月21日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】 500154917

【住所又は居所】 大阪府吹田市広芝町8-12 第3マイダビル308

【氏名又は名称】 有限会社クリプトワンソフト

【代理人】 申請人

【識別番号】 100082429

【住所又は居所】 大阪市北区梅田1丁目11-4 911 森国際
特許事務所

【氏名又は名称】 森 義明

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [500154917]

1. 変更年月日 2000年 4月 3日
[変更理由] 新規登録
住 所 大阪府吹田市広芝町8-12 第3マイダビル308
氏 名 有限会社クリプトワンソフト
2. 変更年月日 2001年10月23日
[変更理由] 住所変更
住 所 大阪府吹田市江坂町一丁目6番1号 スペース・江坂I 3階
氏 名 有限会社クリプトワンソフト



Creation date: 12-14-2004
Indexing Officer: BBROWN8 - BARBARA BROWN
Team: OIPEBackFileIndexing
Dossier: 10066564

Legal Date: 01-03-2003

No.	Doccode	Number of pages
1	C.AD	1

Total number of pages: 1

Remarks:

Order of re-scan issued on